

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #243 | 3,50€
Play manía
GRATIS GUÍA
32 PÁGINAS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY + DLC
COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS PARA PLAYSTATION VR
REPORTAJE
METRO EXODUS
¡Escalofriante!
Playmanía 243 Precio 3,50€
8 424094 800032 00243
¡DESCÚBRELOS!
100 JUEGAZOS PARA PS4 EN 2019
ANTHEM • KINGDOM HEARTS III • RESIDENT EVIL 2 • DEVIL MAY CRY 5
MORTAL KOMBAT 11 • DAYS GONE • FAR CRY: NEW DAWN • SHENMUE III
CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED • RAGE 2 • JUDGMENT...
REPORTAJE
EL TERROR QUE VIENE
REPORTAJE
LAS INCÓGNITAS DE ESTE AÑO
Los juegos más deseados que veremos (o no) en 2019
RETROPLAY
ESPECIAL ONIMUSHA
La historia de la saga y análisis de Onimusha: Warlords para PS4
LA EVOLUCIÓN DE FORTNITE
Así sigue creciendo el mejor battle royale


18 DE ENERO 2019
ACE COMBAT 7
SKIES UNKNOWN
PS4
PlayStation.VR
XBOX ONE
1 DE FEBRERO 2019
PC DIGITAL
12
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Entertainment
Ace Combat™ 7 & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are properties of their respective owners.

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Un 2019 repleto de juegazos

¡Feliz año! ¿Cómo habéis empezado 2019? Nosotros, como ya es habitual, ofreciéndoos un completo y exhaustivo reportaje con todos los juegazos que veremos en los próximos 12 meses. Bueno, todos no, sólo los que están anunciados. Queda hueco para sorpresas, confirmaciones de juegos que aún no sabemos su fecha de lanzamiento y anuncios que se producirán seguro en los próximos meses (los nuevos *FIFA*, *Call of Duty*, etc.).

Aun así, nos han salido 100 juegos que son capaces de mantener viva la llama de la ilusión durante los próximos meses. Encabezando el reportaje (y la revista este mes) hemos colocado *Anthem* porque confiamos en la nueva propuesta de BioWare. Pero hay muchos otros imprescindibles este año. Sin ir más lejos, *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III* (cuando leas esto, posiblemente ya los estarás disfrutando), pero luego vienen *Metro Exodus* (al que le hemos dedicado un reportaje propio con entrevista en este número), *Devil May Cry 5*, *The Division 2*, *Days Gone*, *Crash Team Racing: Nitro Fueled* (ojalá sea la mitad de bueno que el clásico de PSone), *Rage 2*, *Mortal Kombat 11*...

Y nos faltan incógnitas por despejar. Y muy gordas. Como si veremos este año *The Last of Us Part II* (cada vez hay más rumores que apuntan al "sí"). O *Cyberpunk 2077*, que saldrá "cuando esté listo" tal y como pudimos leer en la felicitación navideña de CD Projekt. En este sentido, hemos de decir que contactamos con el estudio polaco el mes pasado para incluir *Cyberpunk 2077* en nuestro calendario de 2019 y declinaron amablemente nuestra proposición porque no querían que se les asociara con ninguna fecha... De lo que no tenemos ninguna duda es del éxito de PS4. Se han vendido ya más de 91,6 millones de consolas (18 millones en 2018). Será la tercera consola de Sony capaz de superar los 100 millones.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... asistir a unas cuantas presentaciones (en España y fuera). ¡E incluso entregar uno de los Premios PlayStation!



Dani Sánchez posa con Daniel Acal en la presentación de su *Nubla 2*, en el museo Thyssen. ¿Quién dice que los videojuegos no son arte?



Dani Acal y Borja Abadie entregaron el Premio de la Prensa en la gala de la V Edición de los Premios PlayStation.



El piloto de F1 Carlos Sáinz demostró también sus dotes al volante de *GT Sport* en la campaña de concienciación de Ponle Freno, para mejorar la seguridad vial

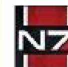
Lo que nos habéis dicho...

Lo que bien acaba...



@JAMediaESP
A terminar el año con @revisplaymania y las grandes noticias que lleva. Espero que en este #2019Colosal pasen grandes cosas y pueda seguir disfrutándolo con vosotros, amigos.

A 2019 le pido sitio...



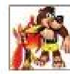
@SandKill76
@revisplaymania lo que le pido a 2019 y seguro que muchos también, es más sitio donde poder poner todas las cosas que tenemos jajaja.

... y tiempo para jugar



@Sergio_SSDDCC
...y tiempo para jugar todo lo que compramos @revisplaymania ji ji Que tengo estanterias llenas desde PS2 sin abrir. Mejor ni pensarlo ji ji.

No sin mi calendario



@errequeerre_17
¡Ya me estaba poniendo nervioso que veía que me quedaba sin calendario en la cocina! Problema resuelto.

Un glosario, por favor



@emilito26
Los que tenemos cerca de 40 a veces tenemos que tirar de Google para saber qué es eso de NPC o MMORPG... ¡Váis a tener que incluir un 'glosario'!.

13 años no son nada...



@Mohimba
13 años de diferencia entre una portada y otra. Y aún la conservo en perfecto estado. @revisplaymania.



... y medio euro tampoco



@JoNiBoSsOficial
Y lo mejor es que sólo han subido 50 céntimos y aún la gente dice que son caras. En 13 años ehh jajaja ¡La mejor lectura!

Nostalgia por Aya Brea



@almogabar72
A mi es mencionar *Parasite Eve* y que se me escape una lagrimita, @revisplaymania.

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #243





PÁGINA 50

REPORTAJE

Metro Exodus

Iniciamos nuestro viaje por la Rusia post nuclear con este shooter que te pondrá los pelos de punta.



PÁGINA 92

RETRO

La remasterización de Onimusha para PS4 nos sirve como "excusa" para contar la historia de la saga.



PÁGINA 86

REPORTAJE

Además de Resident Evil 2, una nueva hornada de juegos de terror se prepara para invadir PS4.

PÁGINA 16

REPORTAJE

EN PORTADA

Juegazos para 2019

34 páginas en las que desfilan cien juegos que nos harán soñar este año con nuestra PS4. Propuestas para todos los gustos, estructuradas por géneros.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

BOSE

El más alto rendimiento. Diseño ultradelgado.

NOVEDAD

BOSE SOUNDBAR 500

La elegante barra Bose Soundbar 500 está diseñada para ser escuchada, no para ser vista. Su delgado diseño cabe discretamente bajo la pantalla de tu televisor, mientras que la potente acústica llena la habitación con sonido. El control por voz de Alexa incorporado pone canciones, listas de reproducción y mucho más al alcance de tu voz.

Escucha una demostración. Te sorprenderá.

www.gaplasa.com/bose



SOUNDBAR 500



OPCIONAL:



BOSE SORROUND SPEAKER
(TRASEROS INALÁMBRICOS)



BASS MODULE 500
(SUBWOOFER INALÁMBRICO)

La mezcla entre simulación y arcade está más depurada que nunca. Y la historia, entre lo "serio" y lo fantástico, nos deja momentos emocionantes.

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN | PS4 | BANDAI NAMCO | SIMULADOR DE VUELO | YA DISPONIBLE

El cielo es nuestro campo de batalla

Ace Combat 7: Skies Unknown despega con fuerza en PS4 presentando una Campaña de lo más emocionante, un atractivo multijugador y un inmersivo modo para PlayStation VR que ofrecerá misiones exclusivas.

No hay muchos simuladores de vuelo y/o de combate en PS4, por lo que *Ace Combat 7: Skies Unknown* tiene un horizonte bastante despejado para triunfar en PS4. Bagaje no le falta, ya que viene de una de las series más exitosas y longevas del género (y muy ligada a PlayStation desde sus inicios), pero con un ojo puesto en el futuro, con un modo exclusivo para PS VR que constará de tres misiones ambientadas cinco años antes de la Campaña principal.

Dicha Campaña apuesta por un argumento entre lo "serio" y lo fantástico. El eje de la historia será la guerra entre las naciones de Osean Federation y Erusea. Nuestro protagonista, un piloto llamado Trigger, participa en las batallas clave del conflicto. La trama se desarrollará con abundantes escenas de vídeo. Y cada una de las misiones constará de varios objetivos, tanto terrestres como aéreos. Entre los primeros sobresalen el bombardeo de bases enemigas o interceptar convoyes; pero es en las alturas donde el juego va a mostrar todo su potencial. Los combates aéreos mantendrán el ritmo frenético propio de saga, incluyendo maniobras y "contramaniobras" para librarnos del enemigo. Unos enfrentamientos a caballo entre la simulación y el arcade (como es habitual en la saga) en los que influirá el entorno e incluso efectos climatológicos, tales como los reflejos solares (que pueden hacernos perder la dirección) o las nubes. En este sentido, podremos ocultarnos dentro de una nube, pero nuestra visibilidad se verá reducida, e incluso nuestro caza puede acabar bloqueándose por las bajas temperaturas. ¿Te la jugarás con ese arriesgado movimiento?

La guinda de *Ace Combat 7* la pone su multijugador, en el que hasta ocho jugadores pueden enfrentarse en intensas escaramuzas online Todos contra todos que podrán desarrollarse también por equipos. Podemos elegir entre 28 aviones, y es posible personalizarlos con más de 100 piezas y armas mejoradas. También contarán con más de 300 emblemas y apodos, para adaptarlos a nuestro estilo.





Los casi 30 cazas van a ser reproducciones de modelos reales, como el F-4E Phantom II, el F-22A Raptor o el F-14D Super Tomcat.



T. FLIGHT HOTAS 4 ACE COMBAT 7 LIMITED EDITION



La firma especializada Thrustmaster ha lanzado una edición especial de su periférico T. Flight Hotas 4 con licencia oficial de Bandai Namco y elaborado con motivo del 20º aniversario de la saga. Se trata de un joystick adaptado para disfrutar de los simuladores de vuelo y con un excelente acabado repleto de detalles de calidad. Sale por 79.99 €.



En el multijugador online hasta 8 jugadores podrán enfrentarse en refriegas Todos contra todos o por equipos. Y los cazas son personalizables.





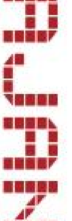
ACE COMBAT 7 THE STRANGEREAL EDITION

La edición coleccionista de *Ace Combat 7* incluye, además del juego, una figura metálica del Arsenal Bird (de 40cm y 500 gramos), un libro de arte de 150 páginas llamado "Aces at War: A History 2019", dos parches bordados, un pin y acceso al contenido del pase de temporada: 3 misiones, 3 cazas...









LAS VENTAS DE PLAYSTATION 4

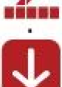
PS4 ha vendido más de 91,6 millones de consolas a escala global desde su lanzamiento en noviembre de 2013 hasta el 31 de diciembre de 2018. 18 millones se vendieron en 2018, su segundo mejor año tras los más de 20 millones de 2017. ¡Enhorabuena a Sony por estas cifras!

SPIDER-MAN, UN ÉXITO EN VENTAS

La aventura de acción de Insomniac protagonizada por el Trepamuros ha vendido más de 9 millones de unidades. Ha sido el exclusivo de PS4 que más rápido ha vendido en la historia de la consola, con 3,3 millones de copias en sus primeros tres días. ¡Excelsior!

CYBERPUNK CON ACENTO ESPAÑOL

CD Projekt ficha a Manuel Mendiluce, diseñador de niveles de juegos como *Rime*, para trabajar en *Cyberpunk 2077* como Senior Level Designer. Estamos seguros de que con su trabajo el juego será aún mejor.



BAJAN

LAS VENTAS DE PLAYSTATION CLASSIC

Nos duele decir esto, pero la "PlayStation mini" con 20 juegos en memoria no ha convencido al público. Apenas un mes después de su lanzamiento, ha tenido que rebajar su precio a 59,95 euros (lo que, según se mire, puede ser una buena noticia). Su selección de juegos y que vengan en inglés le han "condenado".

LAS "PREDICCIONES" DE CIERTOS ANALISTAS

Según Michael Pachter, *The Elder Scrolls VI* saldrá en 2019. Nos parece tan improbable y este analista ha fallado tantas veces en sus "predicciones" que no sabemos por qué seguimos dándole pábulo.

SIN DIRECTOR PARA LA PELI DE UNCHARTED

Según The Hollywood Reporter, el director Shawn Levy (Noche en el Museo) al final no dirigirá la peli de Uncharted. Menos mal que Tom Holland (Spider-Man), sí sigue implicado en el proyecto de interpretar a un joven Nathan Drake en la gran pantalla.





La rivalidad no está reñida con el deseo de fardar con tu moto ante miles de personas.



Tendrás que memorizar los trazados a la perfección para escalar posiciones.



La cantidad de contenido del juego garantiza horas y horas de diversión.

Haciendo el "cabra" en plan profesional

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2 | MILESTONE | PS4 | 8 DE FEBRERO

El el lanzamiento del videojuego oficial del Campeonato de Supercross AMA Monster Energy está a la vuelta de la esquina. La principal novedad con respecto a la anterior entrega es sin duda el renovado Modo Carrera, en el que tanto nuestra capacidad de gestión y personalización como la variedad de actividades disponibles se ha visto enormemente incrementada. A su vez, contará con un editor de pistas en el que han puesto especial atención en mejorar la experiencia de usuario mediante una nueva y más accesible interfaz de diseño. Podremos crear, disfrutar y compartir nuestras pistas con la comunidad mejor que nunca. Como era de esperar, el título cuenta con todos los trazados oficiales junto a más de 80 pilotos de 250SX y 450SX, incluidas las superestrellas Jason Anderson y Marvin Musquin así como Eli Tomac. Además, el estudio italiano promete una auténtica experiencia de simulación, tan profunda como exigente. "El éxito no trata sólo de ganar: entrena duro, conoce a los aficionado, encuentra nuevos patrocinadores y contratos, ésta es la fórmula ideal para convertirse en el mejor piloto", afirman en Milestone.





Pese a su caótico desarrollo, sigue siendo un juego muy esperado por los fans del terror.

DOLLHOUSE | PS4 | CREAZN STUDIO | 2019

Nunca es tarde si el terror es bueno

Después de muchos retrasos e incertidumbre parece que *Dollhouse* al fin tiene una ventana de lanzamiento confirmada. Así lo comunicó SOEDESCO, editora del título, que afirma que este mismo año podremos disfrutar de esta interesante propuesta que mezcla la estética del cine "noir" de los años 50 con un apabullante terror inspirado en las novelas de Stephen King. El videojuego nos transporta a la oscura mente de una detective, Marie, que pretende resolver un inquietante misterio indagando en su propio pasado. Pero lo novedoso no concluye en su apartado estético y narrativo. *Dollhouse* cuenta con 14 personajes jugables, cada uno con su propia historia y habilidades, y los escenarios se generan de manera aleatoria. Además incluye un modo multijugador competitivo para cinco jugadores.

Previsto para 2016, retrasado a 2017. Desaparece del mapa casi dos años y regresa para anunciar su salida en 2019. Un poco de miedo sí que da, ¿verdad?



HITMAN HD ENHANCED COLLECTION | PS4 | IO INTERACTIVE | YA DISPONIBLE

Asesinando a diestro y siniestro a 60 fps y 4K

Por sorpresa, con el sigilo y contundencia propias del Agente 47, Warner Bros. ha lanzado *Hitman HD Enhanced Collection*. Un pack con las remasterizaciones de *Hitman: Blood Money* y *Hitman: Absolution* a la actual generación. Además de disfrutar de, posiblemente, las dos mejores entregas de la saga, esta *HD Enhanced Collection* nos ofrece jugar a 60fps y 4K en PS Pro como gran reclamo.



A pesar de haber pasado trece años desde el lanzamiento de *Blood Money*, el Agente 47 conserva la vitalidad de antaño.

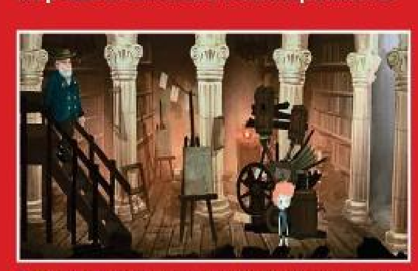


Estamos ante una historia más trabajada y larga que en la primera entrega.

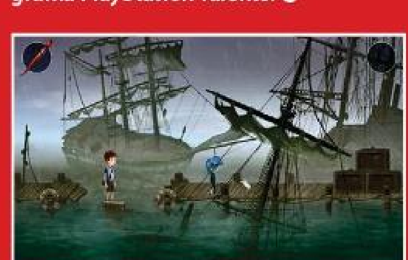
NUBLA 2 | GAMMERA NEST | PS4 | YA DISPONIBLE

Experimentando el arte

El estudio español Gammera Nest vuelve a aliarse con el Museo Thyssen-Bornemisza para traernos la secuela de *Nubla*. La primera parte llamó la atención ya que, a pesar de ser un proyecto desarrollado por estudiantes, proponía una manera interesante de aproximarse al arte. *Nubla 2* nace también con ese propósito pero supera a su antecesor en todos los aspectos. La propuesta visual es mucho más impactante y presenta con cohesión las obras de artistas de la talla de Edward Hopper, Max Ernst, David Friedrich o Joseph Cornell. El diseño de puzzles es mucho más inspirado haciendo indispensable el uso de las habilidades de los distintos personajes así como la cooperación entre ellos. Todo esto en una historia que habla sobre cómo las fronteras, espaciales y temporales, nos convierten a todos en refugiados de un mundo que no es del todo nuestro. Un mensaje profundo que en esta ocasión está ejecutado con mayor maestría y resulta en una experiencia muy recomendable para todo tipo de jugador con intereses artísticos.
Como ocurría con la primera entrega, el desarrollo ha sido apoyado por el programa PlayStation Talents.



El diseño de los escenarios es un auténtico deleite. Se nota que bebe de grandes genios del pincel.



Los puzzles son originales y aunque sea un juego de reto moderado hay momentos de mucho ingenio.

EN POCAS PALABRAS

BUNGIE SE DIVORCIA

EL DESTINO ES IMPREDECIBLE

La **desarrolladora americana** y su hasta ahora editor, **Activision, han decidido separar su caminos**. Pese a que oficialmente se transmite como una ruptura amistosa, **Bungie no estaba conforme con el calendario impuesto por Activision** y ésta no estaba satisfecha con el rendimiento comercial de *Destiny 2*. **La propiedad** absoluta del shooter espacial pasa a manos de sus **creadores**.

"SECUNDARY REMASTER"

REPETIR CURSO NO SIEMPRE ES MALO

NIS America anuncia el regreso de ***Caligula Effect***. Originalmente lanzado para **PS Vita en 2017**, el singular JRPG vuelve doblando el contenido de la historia y con novedades como nuevos personajes, escenarios y finales adicionales. **Caligula Effect: Overdose llegará a PS4 el próximo 15 de marzo.**



UN RUMOR FANTÁSTICO

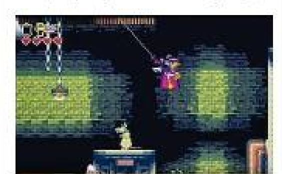
EL HOMBRE ARAÑA NO LUCHA SOLO

Marvel deja caer la posibilidad de que esté en camino **un DLC para *Spider-Man* sobre Los Cuatro Fantásticos.** Durante un "streaming" dedicado a sus videojuegos para móviles han declarado **"algo "fantástico" va a llegar muy pronto a *Marvel's Spider-Man*"**. Se desconoce aún si supondría un añadido al Modo Historia o trajes temáticos.

EL PATO SUPERHÉROE

¿OS ACORDÁIS DE DARKWING DUCK?

Headcannon, uno de los estudios que desarrollaron el excelente ***Sonic Mania***, ha publicado un vídeo en el que muestran una **demo basada en el pato Darkwing que presentaron a Capcom.** Por desgracia para los fans, la propuesta **no cuajó**.



ALIEN ESTÁ QUE NO PARA

XENOMORFOS CON PLURIEMPLEO

Tras la descafeinada acogida del anuncio de ***Alien: Blackout***, título para dispositivos móviles, FoxNetx ha comunicado que está **en desarrollo un videojuego de acción MMO ambientado en el universo cinematográfico de Alien.** A su vez, la compañía ha confirmado el regreso de Amanda Ripley. "Hay todavía algo más por llegar… muy pronto".

EXCLUSIVA VIRTUAL

UN AUTÉNTICO VIAJE PSICOLÓGICO

El próximo **31 de enero** llega a nuestras **PS4 *Anyone's Diary***. **Plataformas y puzzles** se dan la mano en este juego **exclusivo para PS VR,** en el que nos sumergiremos en un mundo abstracto con el objetivo de descubrir las ilusiones y los miedos del protagonista. El título viene firmado por el **estudio valenciano World Domination Project.**



CRUZADA EN PLAN RETRO

BIENVENIDO AL TEMPLO DEL DOLOR

Tras el retraso que provocó que no que no se lanzara a finales del pasado año, ***Dark Devotion* llegará en los primeros compases de 2019**. Así lo ha anunciado **Hibernian Workshop,** autores de este prometedor título de **acción y rol 2D** con una estética y dificultad de la vieja escuela.

"NO TIENE PRECIO"

EDICIÓN MUY MUY... MUY LIMITADA

Metro Exodus ha presentado la ***Artyom Custon Edition***. El pack incluye un **reloj Nixie** hecho a mano, una máscara antigás, un encendedor con forma de bala, una chapa de identificación Spartan de acero con grabado, un estuche de cuero con mapas y un certificado de autenticidad. **De las 10 unidades que se van a producir, 9 serán sorteadas.**





Multitudinaria foto con los integrantes de los 7 estudios galardonados (y los que entregaron los premios) sobre el escenario del madrileño cine Callao.

PLAYSTATION TALENTS PREMIOS

PlayStation premia un año más el talento nacional

Estuvimos en la gala de la V Edición de los Premios PlayStation, en la que se volvió a valorar la creatividad y la innovación de los estudios españoles. ¡Y además este año tuvimos el honor de presentar el Premio de la Prensa!

El pasado 18 de diciembre, en pleno corazón de Madrid, tuvo lugar la ceremonia de entrega de los Premios PlayStation. Una gala en la que, por quinto año consecutivo, Sony Interactive Entertainment España reconoce el trabajo, la creatividad y el talento de jóvenes estudios españoles con unos galardones que ya se han convertido en toda una referencia nacional de apoyo al desarrollo español e impulso a proyectos independientes, originales y de calidad. Conducida un año más por el simpático y talentoso ilusionista Jorge Luengo desde el madrileño cine Callao, la gala contó con la presencia de destacadas personalidades de dentro y fuera del sector de los videojuegos, que entregaron los galardones en las distintas categorías junto a Liliana Laporte, Directora General de SIE Iberia y Jorge Huguet, Director de Marketing de la compañía, que desvelaron el nombre del proyecto acreedor del Premio al Mejor Juego de 2018.

A Tale of Paper, del estudio de desarrollo Open House Games, fue elegido Mejor Juego del año por un jurado cualificado de PlayStation y otros profesionales del sector que valoraron, en palabras de Liliana Laporte, "su innovación, creatividad, talento y una historia preciosa, que conforman un videojuego diferente y muy conmovedor". *A Tale of Paper* es una emotiva aventura en la que controlaremos a Paperboy, un pequeño muñeco de origami que ha cobrado vida misteriosamente y cuya misión será cumplir el sueño de su creador, que iremos descubriendo en una historia llena de puzles, desafíos y peligros. El equipo detrás del juego, con sede en Barcelona, está formado por Pau Tarés (programador y game designer), Sergi Martínez (artista 2D/3D) y Raúl Roldán (animador 3D). Dispondrán de un espacio físico propio para desarrollar el proyecto durante 10 meses en una de las sedes que PlayStation Talents Games Camp tiene en España, además de recibir 10.000 € en metálico para financiar el proyecto, kits de desarrollo de PS4, asesoramiento por parte del personal de PlayStation España y una campaña de promoción y marketing en medios propios valorada en 200.000 €.

En total, fueron 13 los proyectos nominados en las siete categorías de esta quinta edición los que lucharon por llevarse la gloria en un evento lleno de magia y diversión. El mentor de PlayStation Talents, Shahid Ahmad, inició la entrega de premios con un motivador discurso y entregó el primer galardón de la noche al Juego Más Innovador que recayó en *Desolatium*, del estudio Superlumen, un prometedor juego de terror para PlayStation VR.



Liliana Laporte (Directora General de SIE Iberia) y Jorge Huguet, Director de Marketing, entregaron el Premio al Mejor Juego de 2018 a *A Tale of Paper.*







Dani Acal y Borja Abadie, responsables de esta vuestra revista, entregaron el Premio de la Prensa a *Khion I: No Return.*

Los actores de doblaje Claudio Serrano y Mario García, que prestan su voz a Batman y Spider-Man respectivamente, entregaron el premio al Mejor Juego Competitivo Online a *Aces of the Multiverse*, de Aguacate Studio. Es una original mezcla de fútbol, rugby y béisbol, con elementos de los brawlers de lucha. El premio al Mejor Uso de Plataformas de PlayStation fue para *Windfolk*, de Fractall Fall, cuyos integrantes recogieron el galardón de manos de dos de los miembros de Melbot Studios, los ganadores de la pasada edición.

El piloto de Fórmula 1 Carlos Sainz entregó el Premio al 'Mejor Arte fue para *Twogether: Project Indigos*, del estudio Flaming Llama Games. Por su parte, *Childhood*, de Kalpa Games, recibió el galardón a Mejor Juego Infantil de manos de Roberto Yeste, Head of Communications de PlayStation Iberia. Y el Premio al Mejor Juego para la Prensa fue para *Khion 1: No Return*, de Tenjet Games, un galardón que este año tuvimos el honor de presentar nosotros.

Desde que se pusieron en marcha los Premios PlayStation hace cinco años, han concurrido a los mismos más de 600 proyectos. De entre todos ellos, un jurado cualificado de PlayStation y personalidades de la industria han seleccionado año tras año los mejores trabajos para premiar los juegos más innovadores, creativos y de calidad con el objetivo de hacer posible su publicación en PS4 gracias al apoyo y colaboración de PlayStation España y su programa PlayStation Talents.

TODOS LOS JUEGOS PREMIADOS

MEJOR JUEGO DE 2018



A TALE OF PAPER

OPEN HOUSE GAMES

Un pequeño muñeco de origami llamado Paperboy que ha cobrado vida misteriosamente es el protagonista de esta enternecedora aventura. Este héroe de papel está dispuesto a todo para cumplir el deseo póstumo de su creador: viajar a la Luna. Su pequeño tamaño hará que elementos cotidianos (como arañas o aspiradoras) supongan grandes desafíos. Afortunadamente, podrá transformarse en rana, avión de papel y otas formas, gracias a las cuales podrá superar los obstáculos y acceder a otras zonas. Una emotiva una historia llena de puzles, desafíos y peligros firmada por el estudio barcelonés Open House Games.

JUEGO MÁS INNOVADOR



DESOLATIUM

SUPERLUMEN

Concebido para PlayStation VR, es un juego de terror en el que tendremos que escapar de un sanatorio abandonado en una aventura espeluznante con tintes "lovecraftianos".

MEJOR JUEGO COMPETITIVO ONLINE



ACES OF THE MULTIVERSE

AGUACATE STUDIO

Una original mezcla de fútbol, rugby y béisbol, con elementos de los brawlers de lucha. Dos equipos se enfrentarán en emocionantes partidos, donde no faltarán los 'power-ups' y las trampas.

MEJOR USO DE PLATAFORMAS PLAYSTATION



WINDFOLK

FRACTALL FALL

Este juego de acción en tercera persona transcurre en un mundo abierto de islas flotantes, en el que lucharemos contra la facción enemiga con un variado arsenal.

MEJOR ARTE



TWOGETHER: PROJECT INDIGOS

FLAMING LLAMA GAMES

Para escapar de unas instalaciones habrá que combinar los poderes de los dos protagonistas que manejaremos a la vez: Rafi (telequinesis) y Sam (teletransporte).

MEJOR JUEGO INFANTIL



CHILDHOOD

KALPA GAMES

***Childhood* es la historia de Kayra,** una huérfana de 13 años que vive en una ciudad asiática, en la que lucha por cuidar de su hermana Nia y de Yeru, otro niño huérfano.

MEJOR JUEGO PARA LA PRENSA



KHION 1: NO RETURN

TENJET GAMES

Jonesy tendrá que escapar de una base científica, evitando a los monstruosos criófagos mientras "craftea" y busca recursos para protegerse contra el frío.



ENTREVISTA A...
JOSH FAIRHURST
CO-FUNDADOR Y CEO DE LIMITED RUN GAMES

"Vendimos 8000 Night Trap de PS4 en menos de un minuto"



Hablamos en exclusiva con Josh Fairhurst, cofundador de Limited Run, la compañía que está lanzando en formato físico algunos de los mejores títulos digitales del momento.

Dicen que el formato físico se muere, pero muchos seguimos prefiriendo atesorar los juegos en la estantería que pagar por una licencia de uso. Por suerte, existen compañías como Limited Run, decididas a convertir lanzamientos digitales en algo deliciosamente tangible. Desde los últimos éxitos del momento, como *Celeste*, hasta delirios maravillosos como el remake de *Night Trap*. Un milagro en el que Josh Fairhurst tiene mucho que ver...

¿Qué os llevó a fundar Limited Run?

Mi compañía de desarrollo de videojuegos, Mighty Rabbit Studios, llevaba cinco años desarrollando juegos en formato digital para varias plataformas. Nuestro último lanzamiento, Breach & Clear: Deadline, no había funcionado muy bien, lo que estuvo a punto de dejarnos fuera del negocio. Acabábamos de lanzar el port para PS Vita de un título anterior y siempre quisimos tener un lanzamiento físico para plataformas PlayStation. Pensé que tal vez otras personas también estarían interesadas, así que con el último dinero que nos quedaba iniciamos Limited Run y convertí Breach & Clear en un lanzamiento físico para PlayStation Vita. Tenía la esperanza de que aquello sirviera para salvar nuestro estudio de desarrollo si se vendía lo suficientemente bien, pero aunque no lo hiciera al menos podría haber convertido dos años de vida en un juego físico. Para mi sorpresa el juego se agotó en dos horas. Era evidente que la gente seguía queriendo juegos físicos.

¿Cómo elegís los títulos? ¿Os los proponen los estudios o contactáis vosotros con ellos?

Es una mezcla de las dos cosas. Seguimos persiguiendo muchos títulos... ¡Pero algunos vienen a nosotros!

¿Qué ventajas ofrece Limited Run frente a otros editores físicos?

Vendemos directamente al consumidor, por lo que no tenemos que destinar nada de las ventas hacia los minoristas o a los intermediarios, lo que se traduce en más dinero hacia los bolsillos de los desarrolladores. Además, no tenemos que lidiar con liquidaciones de precios ni con tiendas que acumulan juegos sin vender (o peor aún, con tiendas que quieran devolverlos). Ninguno de nuestros lanzamientos vuelve a editarse y, por lo general, tienen tiradas muy pequeñas, por lo que hay muy poco riesgo de sacar demasiado stock.

> **"Ninguno de nuestros lanzamientos vuelve a editarse y todos tienen tiradas muy pequeñas. Vendemos directamente al consumidor y es evidente que la gente sigue queriendo juegos en formato físico."**

¿De todas las ediciones que habéis sacado hasta la fecha cuál es vuestra favorita?

Digamos que hay un empate entre *Night Trap* y *Double Dragon IV*. Ambos lanzamientos me brindaron la oportunidad de recuperar dos juegos que amaba de crío. Juntar todos los envíos de *Night Trap* y *Double Dragon IV* fue una experiencia alucinante. *Double Dragon IV* incluso me dio la oportunidad de escribir un resumen completo de la saga, lo que fue una tarea bastante interesante, dado el desorden que tiene la franquicia en cuanto a continuidad.

¿Cuál ha sido la edición que se ha vendido más rápido?

Definitivamente *Night Trap* en PlayStation 4. Vendimos 8.000 copias en menos de un minuto, lo que nos dejó en shock. Es un título que normalmente ocupa las primeras posiciones de las listas de "los peores juegos de todos los tiempos", por lo que no esperábamos que la demanda fuera tan alta. Lo que sucedió es que el juego tiene una gran comunidad de fans.

¿Cómo decidís la tirada de cada edición?

Trabajamos con los desarrolladores/sellos de cada título para determinar el tamaño de la tirada. Muchas veces todo se reduce a cómo se vendieron juegos similares anteriormente.



Enamorados del formato físico. Fairhurst (izquierda) posa para nosotros junto al otro co-fundador de Limited Run Games (y COO), Douglas Bogart.

¿Alguna vez habéis sentido la tentación de lanzar nuevas tiradas de algunos títulos o sería traicionar el espíritu del sello?

Tras ver lo rápido que se agotó Breach & Clear, barajamos la idea de lanzar una nueva tirada con una portada distinta. Preguntamos a la gente su opinión al respecto y su respuesta no pudo ser más negativa. ¡Incluso recibimos amenazas de muerte! Después de aquello no nos atrevimos a reeditar nada, incluso cuando, trágicamente, no hemos calculado bien el número de copias a lanzar en algunos juegos como por ejemplo el citado *Night Trap*.

Hablando de *Night Trap*, ¿eras fan del juego original de Mega-CD?

Sí, *Night Trap* fue un título al que solía jugar en casa de un amigo. De chaval no tuve el dinero suficiente para comprar un Sega CD (el Mega-CD yanqui), así que tenía que ir a casa de un amigo rico para jugarlo. Me alucinaba el concepto de "jugar" con una película. Cuando pude adquirir un Sega CD, muchos años después, *Night Trap* fue el primer juego que compré.

También habéis lanzado una alucinante edición de *Super Hydorah*, el matamarcianos desarrollado por el malagueño Locomalito. ¿Cómo fue trabajar con los españoles Abylight?

Fue genial trabajar con Abylight. Son muy profesionales y su trabajo es increíble. ¡Nos sentimos muy honrados por haber podido lanzar *Super Hydorah* en una caja de estilo retro para PlayStation 4 y PS Vita!

Sony se ha olvidado de PS Vita en Occidente pero vosotros seguís editando juegos para ella. ¿La portátil ha tenido un trato injusto?

Sí, creo que es un sistema muy infravalorado, que tiene un montón de juegos geniales en su catálogo. No entiendo por qué no llamó más la atención. Supongo que la gente esperaba más lanzamientos Triple A y acabó decepcionada al encontrar principalmente juegos de rol, "visual novels" y títulos indie. Hasta el momento hemos lanzado más de 50 juegos para ella y aún tenemos una tonelada más en reserva, esperando a su lanzamiento. Adoro esta consola.

Desde hace años se dice que el formato físico va a morir. ¿Creéis que seguirá existiendo en el futuro?

Creo que nos quedan por delante una o dos décadas más antes de que las consolas adopten solo lanzamientos digitales. Creo que Microsoft será la primera en prescindir de los discos, seguidos por Sony en la siguiente generación. Nintendo se aferrará al formato físico durante más tiempo que los demás, y no estoy muy convencido ante la idea de que lo abandonen definitivamente en algún momento. Mientras las consolas sigan soportando algún formato físico… ¡Aquí estaremos nosotros para lanzar juegos para ellas!

» LOS EMBAJADORES DE LIMITED RUN EN ESPAÑA

Hasta el año pasado, la única manera de conseguir los lanzamientos de **Limited Run** pasaban forzosamente por madrugar para pillar al vuelo las contadas unidades de sus juegos desde la web de la compañía (limitedrungames.com), pero **ahora es posible adquirirlos en España** gracias al acuerdo de distribución alcanzado por **Play It Forward Interactive**. Su fundador, **Felipe Rojo,** tenía en su radar a Limited Run desde los inicios: "Admiraba mucho el trabajo que estaban haciendo así que me puse en contacto con ellos para ver si podíamos hacer algo juntos", nos cuenta Felipe. "Conocí a Doug en el E3 del 2017 y desde entonces estuvimos en contacto. Luego, en la GDC del 2018, estuve con Josh y otros miembros del equipo de Limited Run. Son gente humilde y apasionada por los videojuegos, les encanta lo que hacen y eso es contagioso e inspirador. Mientras tanto, **Impact Game** empezó a vender importaciones con cierto éxito, así que decidimos pasarles una propuesta de negocio a Limited Run para vender sus juegos en Impact Game, y con las economías de escala podríamos ahorrar para ofrecer una pequeña reducción en el coste final de los productos al consumidor español".

Impact Game no solo vende los títulos de Limited Run en su tienda física, sino también a través de su web (www.impactgame.es). Su principal responsable, **Jose Antonio Vallejo**, nos cuenta cómo empezó todo a raíz de sus intentos con conseguir una copia de *Wind Jammers* para PS4: "En siete minutos se agotaron tanto la edición coleccionista como la normal. Y fue ahí cuando vi que de alguna manera tenía que colaborar con **Limited Run**. Volví locos a mis amigos del sector del videojuego para poder llegar hasta ellos y finalmente, a través de Felipe, cerramos un primer acuerdo, en el que podemos disponer de todos sus lanzamientos en las fechas indicadas pero con un número limitado de unidades. Al principio fue gracioso porque, obviamente, choca que algo tan exclusivo pueda encontrarse en una tienda española y era raro el día en el que no tuviéramos varias llamadas preguntando si aquello era verdad. Y cuando se mandaron las primeras unidades se disiparon cualquier tipo de dudas… (risas)".

A raíz de este éxito Play It Forward e Impact Game están importando lanzamientos de otras compañías dedicadas a la fabricación de ediciones limitadas en formato físico, como **Strictly Limited Games y iam8bit.** "Para calcular el número de unidades que pedimos", nos comenta Felipe, "consultamos a la comunidad a través de las redes sociales de Impact Game y siempre contrastamos los datos de las ventas de títulos anteriores o similares. Pero por la naturaleza de las tiradas, las unidades que disponemos suelen ser reducidas". Así que ya sabéis, si sois amantes del formato físico y se os ha escapado alguna joyita, aquí tenéis una nueva oportunidad. ¡Y sin pagar aduanas!



La loca historia de las notas



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Todo el mundo dice que no sirven para nada. Los lectores más veteranos aseguran que ellos no se guían por las notas, las revistas juran y perjuran que lo importante son los textos, que las conclusiones finales o el dichoso numerito al final de un análisis no son lo único que explica qué nos ha parecido tal o cual juego. Si hablamos de las compañías desarrolladoras nos encontramos con más de lo mismo: no les gustan las notas, dicen que en realidad no les dan mucha importancia y que lo que importa es que los jugadores tengan una gran experiencia jugando su última obra.

Mi experiencia es, sin embargo, muy distinta. Como lector empedernido de todo aquello que hablase de videojuegos (no os olvidéis de que todos fuimos monaguillos antes que frailes) yo sí le daba importancia a las notas y sí que leía algunos análisis por encima fijándome especialmente en el dichoso numerito. Eso sí, la decisión sobre comprar o no un juego no dependía de la opinión de un único redactor. Ni tan siquiera de todos. Mis propios gustos, expectativas y experiencias previas también constituían una buena parte de mi juicio final. Espero que a vosotros os suceda algo parecido.

LA PRENSA, LOS LECTORES Y LAS COMPAÑÍAS DICEN QUE LAS NOTAS NO IMPORTAN. SIN EMBARGO, MI EXPERIENCIA COMO LECTOR Y REDACTOR ME DICE, LO HABÉIS ADIVINADO, TODO LO CONTRARIO.

Mi experiencia como redactor de videojuegos, que a lo tonto llevo más de diez años dedicándome a esto, también es muy distinta a lo que se dice de forma oficial desde los propios medios y las compañías. Mi sensación, una vez más, es que las notas sí que importan. Siempre me he sentido con total libertad para poner la nota que, tras dedicar el tiempo adecuado a cada juego, me ha parecido oportuno. Sin embargo, la verdad es que se sufren presiones a la hora de poner las calificaciones. Buena parte de esas presiones se las autoimpone uno mismo, que trata de ser lo más justo posible y tener en cuenta el duro trabajo que supone el desarrollo de un videojuego. Lo más difícil, claro, es cuando el género del juego en cuestión que te toca analizar no es tu favorito. En esas ocasiones, el trabajo por abstraernos y tratar de pensar como si fuésemos un asiduo de ese género es realmente complicado. En algunas ocasiones, muy pocas la verdad, sí que he sentido la presión de determinadas compañías. Obviamente, ninguna te dice que debes poner tal o cual nota ni te comunican de forma explícita que esperan recibir un noventa y tantos. Son otro tipo de comentarios, generalmente más sutiles, que acaban metiendo tensión al asunto. En parte es lógico, aunque no lo justifique ni de lejos. Aunque traten de decir lo contrario, las compañías tienen muy en cuenta las notas. El presupuesto de determinados estudios está supeditado no sólo a las ventas sino también a la valoración media que reciban sus juegos. Jugándose su futuro profesional, claro, la tensión crece muchos enteros y el puñetero numerito se convierte en una obsesión que les lleva a ejercer esa presión sobre los medios.

NOTA 73 · NOTA 85 · NOTA 91 · NOTA 89 · NOTA 94

Pero la historia de las notas es aún más loca, porque nadie, y eso que me tengo en una excelente estima, es perfecto a la hora de valorar cualquier producto, y mucho menos si es de una industria cultural. Un amigo de la prensa británica que hice hace varios años se jactaba, y de hecho la frase sigue en su perfil de Twitter, de haber puesto un 90 a *Red Steel*, reconociendo él mismo con el tiempo que lo sobrevaloró. Bueno, pues yo también quiero confesarme, le puse un 83 a *Shellshock 2*, shooter con un 35 de media en Metacritic. Sí, creo que fue mi segundo análisis como redactor, pero no es excusa, es vergonzoso. No me ha vuelto a pasar nada similar, pero sí que me he arrepentido en numerosas ocasiones de poner determinadas notas, demasiado altas o bajas, a juegos que , con el tiempo, merecían unas décimas más o menos. Pero esa historia, más loca aún, la dejo para otro mes, quizás el que viene.

Enamorado de Hi-Score Girl


Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Ha sido la sensación de las navidades, al menos entre mi círculo de amigos y conocidos. Hi-Score Girl, la adaptación al anime del manga de Rensuke Oshikiri, debutó en Netflix el pasado 24 de diciembre y nos ha volado la cabeza, casi literalmente. Es imposible no enamorarse hasta el tuétano de esta serie y no sentirse identificado con algunas de las situaciones que plantea a lo largo de sus doce primeros capítulos (tranquilos, que ya están preparando tres más para marzo de este año).

¿Sentirse identificado con las vivencias de un chaval japonés loco por los videojuegos en la primera mitad de los 90? Desde luego. Aunque parezca increíble, si algo nos demuestra Hi-Score Girl es que los recreativos japoneses no se diferenciaban demasiado de los de nuestro barrio. El ritual de colocar la moneda sobre el mueble para esperar turno, las hordas de mirones deseando que mordamos el polvo cuanto antes para ocupar nuestro sitio, la emoción ante la llegada de una nueva recreativa... No sé vosotros, pero yo nunca he tenido un baile de graduación, ni fui miembro de un equipo de béisbol deseando que mis padres me vieran conseguir el "home run" de la victoria. Pero sí que me pulí las pagas en los salones recreativos y peregriné a otras zonas de la ciudad en busca de máquinas más baratas o las últimas novedades.

Y ya no hablemos de la implicación que tienen todos esos clasicazos recreativos dentro de la historia de Hi-Score Girl. Al margen del placer que produce encontrar en cada fotograma mitos de nuestra infancia (creo que jamás he usado tanto el botón de pausar en Netflix), *Final Fight* y *Street Fighter*, por citar sólo dos de ellos, desempeñan un papel crucial en la relación que establece Haruo, el protagonista, con sus compañeras Akira y Koharu (auténticas diosas del combo). Tampoco es cuestión de hacer spoilers, pero solo diré que el mismísimo Guile salta de la pantalla en incontables ocasiones para convertirse en el mentor de Haruo, junto a otros iconos del videojuego.

Es un milagro que algo tan maravilloso como Hi-Score Girl haya logrado salir de las fronteras de Japón. Imagino que Netflix habrá aparcado camiones de dinero en la puerta de las oficinas de SNK, Capcom o Sega para asegurarse los derechos para mostrar en el anime sus creaciones más emblemáticas. De hecho, el manga original provocó una sonada disputa legal en 2014, que provocó que la policía de Osaka registrara las oficinas de Square Enix (editora del manga) tras la denuncia de una SNK Playmore bastante indignada por el uso de sus propiedades intelectuales. Por suerte llegaron a un acuerdo extrajudicial en 2015, lo que permitió que el manga siguiera editándose en Japón. Que vaya a llegar a Occidente, y ya no hablemos de España, será otro cantar. Ninguna editorial de nuestro país tiene el músculo legal y financiero de Square Enix, y sobre todo la pasta de Netflix, para compensar económicamente las miles de referencias que Hi-Score Girl atesora en cada capítulo. Aunque sería un bonito milagro.

SI ALGO NOS DEMUESTRA HI-SCORE GIRL ES QUE LOS RECREATIVOS JAPONESES NO SE DIFERENCIABAN DEMASIADO DE LOS DE NUESTRO BARRIO.

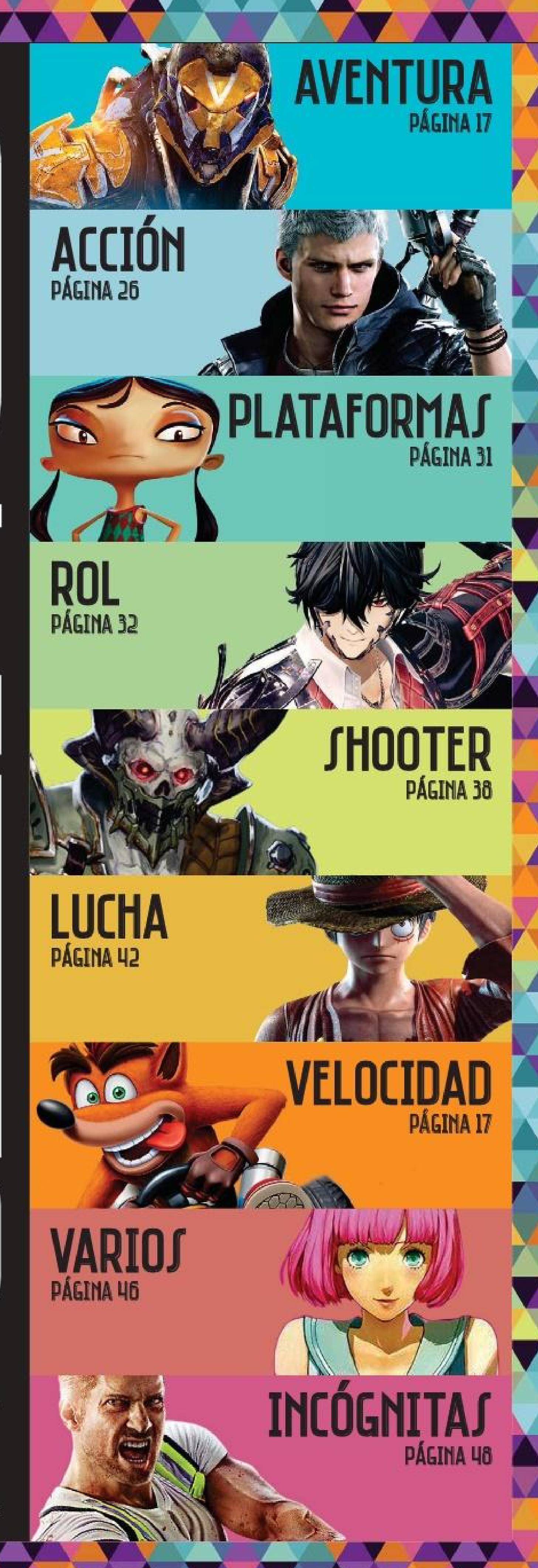
También es de justicia mencionar el grandísimo trabajo que ha hecho Andrea Peñalver al localizar la serie al castellano. Habrá gente que se indigne al ver como PC Engine se ha traducido como TurboGrafx, pero es el nombre con el que desembarcó en Occidente y detalle tan geniales como rebautizar el Septentrion de SFC/SNES por S.O.S. (su nombre en EE.UU.), denota la gran dedicación con la que Peñalver ha realizado su labor.

Por supuesto, PlayStation también aparece en Hi-Score Girl, y su lanzamiento en Japón provoca uno de los momentos más hilarantes de la serie. Pero eso tendréis que descubrirlo por vosotros mismos, si aún no habéis catado esta absoluta delicia animada. Os va a dejar sin palabras.



100 JUEGAZOS PARA SOÑAR CON PS4 ESTE 2019

El 2018 nos ha dado una de las mejores cosechas de videojuegos que recordamos y, aunque parezca mentira, este 2019 se presenta tanto o más prometedor. Descúbrelo en este reportaje de 34 páginas.



AVENTURA

El género por excelencia de los últimos años sigue en plena forma y nos ofrecerá un 2019 literalmente plagado de aventuras. Muchas de ellas llegarán con la promesa de convertirse en los grandes juegos del año.







ANTHEM

PS4 | BIOWARE | 22 DE FEBRERO

Cuando *Mass Effect: Andromeda* llegó al mercado muchos se preguntaron cómo era posible que la saga de BioWare pegase semejante bajón de calidad. La respuesta, además de que su desarrollo corrió a cargo de un nuevo estudio de la compañía en Montreal, es que andanban realmente enfrascados con *Anthem*, la gran apuesta del estudio original ubicado en Edmonton que, como sabéis, será una aventura de acción al estilo de *Destiny*.

El argumento de *Anthem* girará en torno a unas criaturas que amenazan con fulminar a la humanidad del planeta. Nuestros protagonistas, los libranceros, se enfundarán sus alabardas (una especie de exoarmaduras) para enfrentarse a ellos. A nuestra disposición tendremos cuatro clases de alabarda. La Comando será la primera que utilicemos y la más adaptable. Podrá utilizar todas las armas, a excepción de las pesadas, y sus ataques especiales serán una maza electrificada y varias municiones (explosiva, energía, láser, venenosa,...) que podremos equipar en un lanzamisiles acoplado en uno de sus brazos. La Coloso será experta en armas pesadas e irá equipada con unos morteros en los hombros. La Tormenta será especialista en ataques elementales de fuego, electricidad, hielo,... y en habilidades de apoyo, como muros defensivos o un campo que refrigera el equipo de nuestros compañeros. Por último, la Interceptor utilizará dagas de doble filo, un sistema de esquives rápidos que dañará a los rivales que pasen por su estela y varias habilidades de apoyo. Una de las grandes novedades de esta nueva aventura será que mezclará acontecimientos compartidos por todos los jugadores (no olvidemos que es un MMO) con el desarrollo de una historia personal, que se llevará a cabo en el Fuerte Tarsis, el refugio de la humanidad. Allí, hablaremos con montones de personajes secundarios, que nos ofrecerán misiones y tomaremos decisiones que moldearán nuestra trama particular. Y todo esto con un universo en constante evolución y con montones de DLC que serán totalmente gratuitos.

***Anthem* es la gran apuesta de EA para crear su propio éxito online al estilo de *Destiny* o *The Division*.**

CONTROL



PS4 | REMEDY ENTERTAINMENT | 2019

Lo nuevo de los creadores de *Max Payne* tiene una pinta realmente atractiva. Nosotros encarnaremos a Jesse Faden, una joven que intentará buscar la explicación a sus poderes sobrenaturales en las oficinas de la Federal Bureau of Control, una organización secreta del gobierno dedicada al estudio de los fenómenos paranormales. A su llegada, sin embargo, sólo encontrará más incógnitas y fuerzas venidas de otro mundo.

Además de superpoderes, como crear un muro de piedras para protegerse de las balas enemigas o lanzar objetos a nuestros rivales con habilidades telequinéticas, también contaremos con una pistola que se podrá transformar en distintas armas de fuego, como una escopeta. Su atmósfera y ambientación a lo Expediente X será otro de los puntos fuertes de esta nueva aventura.







BEYOND GOOD & EVIL 2

PS4 UBISOFT SIN CONFIRMAR

Una de las secuelas más esperadas de los últimos años ha terminado siendo, como ya sabréis, una precuela de las míticas aventuras de Jade en PS2. Esta nueva entrega supondrá un cambio de estilo total. Sí, será una aventura en tercera persona, pero prácticamente ahí se acabarán las similitudes.

***BG&E 2* será una experiencia online,** por lo que la conexión a Internet será absolutamente necesaria incluso si jugamos en solitario. El argumento girará en torno a los híbridos, animales antropomórficos clonados que son utilizados como esclavos en las minas del Sistema 3 para generar riqueza. Las decisiones estarán a la orden del día e irán moldeando nuestra aventura, empezando por la creación de nuestro personaje, que podrá ser humano o híbrido, ofreciendo multitud de variantes tanto a nivel visual como en cuanto a puntos fuertes, desventajas y habilidades. La exploración del sistema solar en el que se ambientará el juego será totalmente libre, permitiéndonos montar en nuestra nave en cualquier momento para acceder a otras zonas del planeta en el que estemos o para visitar otros, muy en la línea de lo que pudimos ver en *No Man's Sky*. Nuestro personaje irá equipado con el spyglass, una especie de cámara que, además de hacer fotos que luego podremos compartir, nos permitirá analizar a los enemigos para mostrar sus debilidades y fortalezas. Los combates mezclarán ataques cuerpo a cuerpo con espadas y el uso de armas de fuego. Incluso contaremos con habilidades especiales, aumentos, que nos permitirán, por ejemplo, lanzar una burbuja que ralentizará a los enemigos en su interior o electrocutar a varios enemigos con otra habilidad. Pero ojo, porque los enemigos también tendrán sus propios aumentos con los que hacernos frente.

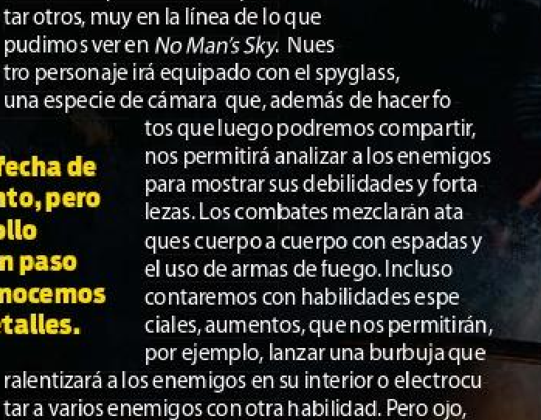
Sigue sin fecha de lanzamiento, pero su desarrollo avanza con paso firme y conocemos nuevos detalles.

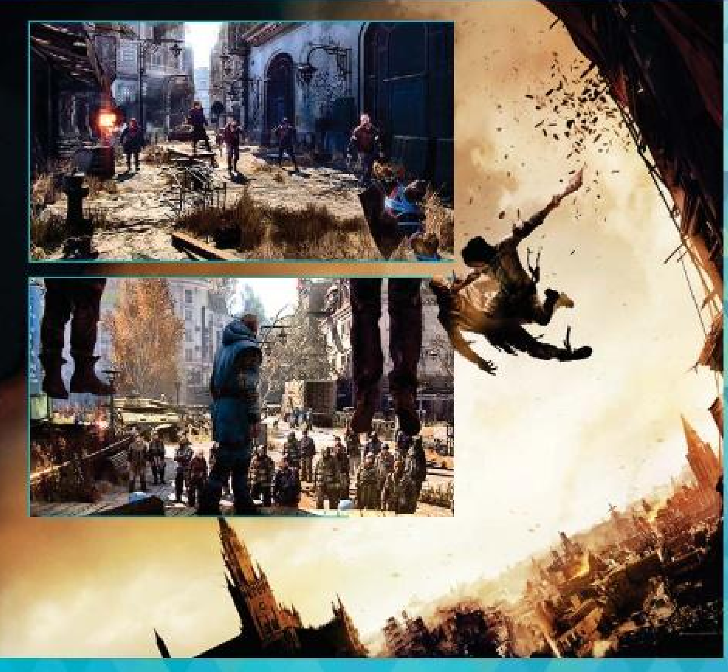
DYING LIGHT 2

PS4 TECHLAND 2019

El fichaje de Chris Avellone, artífice de *Planescape: Torment* o *Fallout: New Vegas*, para desarrollar *Dying Light 2* es un gran acierto por parte de Techland y deja claro que la narrativa tendrá un peso fundamental en esta nueva entrega, que irá más allá de la aniquilación de zombis.

La toma de decisiones no sólo afectará a la evolución de la trama sino que incluso irá moldeando el propio escenario de juego y desequilibrando la balanza entre las distintas facciones que están en guerra. Será, sin embargo, un mundo sin blancos o negros, por lo que ayudar a la facción que podríamos denominar como malvada puede tener unas consecuencias menos malignas de lo que imaginábamos y viceversa. El combate también sufrirá una importante mejora, permitiéndonos utilizar elementos del escenario para luchar, además de fabricar nuestras propias armas con los recursos y chatarra que vayamos saqueando. El parkour también tiene una pinta alucinante, ofreciendo una gran cantidad de movimientos y una fluidez que nos ha recordado mucho a *Mirror's Edge*, aunque sin pistas visuales que nos indiquen por dónde podemos escalar.









PS4 | PENDULO STUDIOS | 2019

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Uno de los cómics españoles más exitosos de la historia, creado por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, tendrá adaptación al videojuego de la mano de Pendulo Studios. El argumento tendrá como protagonista a John Blacksad, el detective gatuno de los cómics, pero la trama será completamente nueva. Así, nuestra misión será resolver el asesinato del dueño de un club de boxeo y la desaparición de su mejor púgil. Las mecánicas jugables incluirán la investigación de los escenarios en busca de pistas con los que elaborar teorías y diálogos con multitud de personajes. Nuestras decisiones, como en *Detroit: Become Human*, irán generando multitud de ramificaciones en la historia.



BIOMUTANT

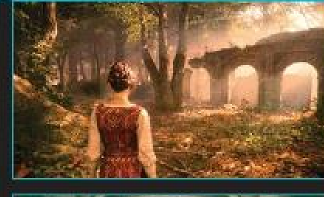
PS4 | THQ NORDIC | 2019

Los mutantes son una premisa genial para un videojuego. Si, además, son animales antropomórficos expertos en kung-fu, la cosa se vuelve más loca y original. Así es el mundo postapocalíptico de esta aventura de mundo abierto creada por ex-miembros de Avalanche, artífices de la saga *Just Cause*.

Nuestro héroe es una especie de mapache mutante que recuerda a Rocket Raccoon de Guardianes de la Galaxia. Sus habilidades mutantes nos permitirán modificar su estilo de lucha y obtener nuevos poderes, como una burbuja de mucosa con la que podremos saltar largas distancias o caer sobre nuestros enemigos para dejarlos pegados a la burbuja y luego lanzarlos por los aires al explotar la pompa. También podremos saltar disparando nuestras armas de fuego y ralentizando la acción en plan *Max Payne*. Su estilo metroidvania, además, nos invitará a revisitar los escenarios para acceder a zonas antes inaccesibles usando nuevas habilidades.









A PLAGUE TALE: INNOCENCE

PS4 | FOCUS HOME INTERACTIVE | 2019

Los lazos familiares serán el eje argumental de esta nueva aventura en la que encarnaremos a Amicia, una joven que debe ayudar a sobrevivir a su hermano pequeño Hugo en la Francia más oscura del siglo XIV: en mitad de la guerra, con hordas de ratas que propagan la Peste Negra y haciendo frente a los soldados de la Inquisición.

El fuego será un elemento clave, ya que será el mejor método para mantener alejadas a las mortíferas ratas. Nosotros controlaremos a Amicia, que irá equipada con una honda que podrá utilizar tanto para dejar K.O. a nuestros enemigos como para destruir o prender fuego a distintos objetos a distancia, lo que nos permitirá seguir avanzando en nuestra aventura. El sigilo y la resolución de puzles serán los otros dos pilares fundamentales de esta original, oscura y entrañable propuesta.





PS4 | PIXELOPUS | PRIMAVERA 2019

CONCRETE GENIE

Convertir nuestras pinturas en realidad es la original propuesta de *Concrete Genie*. Ash, nuestro protagonista, irá pintando las calles de una ciudad abandonada y repleta de polución que, con nuestras creaciones, irá recuperando el color y la vitalidad al tiempo que nos vemos obligados a escapar de unos abusones. La auténtica magia sucederá al pintar criaturas, ya que cobrarán vida e interactuarán con nuestro héroe y con los escenarios abriéndonos nuevos caminos, por ejemplo. En función del color y de los elementos que usemos para crear cada criatura, éstas tendrán una personalidad y unos gustos estéticos distintos, dando lugar a escenarios únicos para cada jugador.





PS4 | SEITH CG | FEBRERO

GHOST OF A TALE

Controlar a un pequeño ratón en un mundo medieval repleto de ranas, ratas, tejones, arañas, halcones, sanguijuelas o urracas, todos ellos también seres antropomórficos y habitantes de su propio reino, es la proposición jugable de esta aventura que ya cosechó un notable éxito en PC. Entre las mecánicas jugables nos encontramos con diálogos, buenas dosis de sigilo, exploración e incluso algunos sencillos puzles. El uso de distintos disfraces, que lo mismo pueden ayudarnos a pasar desapercibidos frente a los enemigos que desbloquear nuevas misiones es otra de sus originales mecánicas. Y todo esto con un apartado gráfico realmente precioso y animaciones geniales.

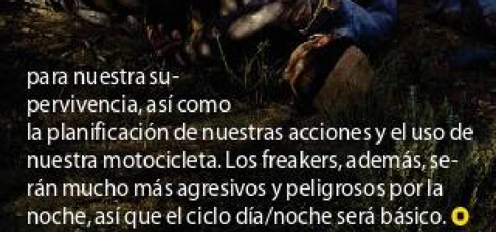


DAYS GONE

PS4 | BEND STUDIO | 26 DE ABRIL

Después de sufrir varios retrasos, parece que lo nuevo de los creadores de la saga *Syphon Filter* encara la recta final de su desarrollo.

Deacon St. John será el protagonista de esta nueva aventura de mundo abierto en la que deberá hacer frente a hordas de zombis para sobrevivir. Los no muertos, llamados *freakers*, estarán divididos en distintas clases. Los newts, por ejemplo, se ubicarán en los tejados y sólo nos atacarán si contamos con poca salud o nos subimos a su territorio. Podremos explorar los escenarios con total libertad e incluso podremos entrar en todos los edificios. La obtención de recursos con los que fabricar armas, equipo y munición será otra de las claves para nuestra supervivencia, así como la planificación de nuestras acciones y el uso de nuestra motocicleta. Los freakers, además, serán mucho más agresivos y peligrosos por la noche, así que el ciclo día/noche será básico.











GHOST OF TSUSHIMA

PS4 | SUCKER PUNCH | SIN CONFIRMAR

Corre el año 1274 en isla japonesa de Tsushima. Los samuráis son la última línea de defensa frente a la invasión mongola. Nosotros encarnaremos a Jin Sakai, uno de los últimos supervivientes de esta orden de luchadores, que aprenderá nuevas tácticas para poder hacer frente a los enemigos invasores.

Barro, sangre y acero son las tres premisas con las que Sucker Punch, creadores también de la saga *inFamous*, quiere definir su nueva aventura. Aunque nuestro héroe será un samurái clásico, no le quedará más remedio que dejar aparcado el honor de las batallas mano a mano para utilizar estrategias más cercanas al mundo ninja, como el sigilo, por ejemplo. Es, como han querido bautizarlo en el estudio, una lucha fantasma, de ahí el título del juego. A nivel técnico, además, tiene un aspecto absolutamente impactante, con unas animaciones de infarto, una iluminación tremendamente realista y efectos de partículas soberbios.





PS4 | TYPHOON STUDIOS | 2019

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Presentado durante la gala de los Game Awards, esta nueva aventura nos invitará a explorar un colorido planeta alienígena repleto de criaturas de todo tipo. Nuestra misión, como empleados de la compañía de exploración espacial Kindred Aerospace, será catalogar la fauna y la flora del planeta y determinar si es apto para la vida humana. El problema es que la compañía en cuestión es bastante cutre y nos han enviado casi sin equipamiento y ningún plan concreto sobre cómo afrontar posible amenazas ni la supuesta colonización. El sentido del humor será protagonista.



JUDGMENT

PS4 **SEGA** **VERANO**

Los creadores de la saga *Yakuza*, liderados de nuevo por Toshihiro Nagoshi, lanzarán una nueva franquicia el próximo verano. Decimos nueva, pero a decir verdad se trata de una especie de "spin-off" de *Yakuza* ya que tanto la ambientación (en el mítico barrio de Kamurocho) como la jugabilidad o el aspecto visual son calcados a lo visto en la genial saga mafiosa.

Takayuki Yagami, un abogado defensor, abandonará su profesión tras librar de la cárcel a uno más de sus pendencieros clientes que, una vez terminado el juicio, asesina a una pareja. Tres años después decide convertirse en detective privado e investigar todo tipo de crímenes, aunque el arco argumental principal nos desafiará a encontrar a un macabro asesino en serie que arranca los ojos de sus víctimas. La jugabilidad será muy similar a lo visto en la saga *Yakuza*, pudiendo explorar con libertad el escenario de juego y enfrentándonos a todo tipo de matones en las calles del barrio nipón.

Judgment será una especie de spin-off de la saga _Yakuza_ que introducirá nuevos personajes y mecánicas.

Nuestro protagonista contará con varios estilos de lucha, que podremos ir cambiando en mitad de las batallas para adaptarnos al tipo de rival al que nos enfrentemos. El uso de armas y objetos del escenario para golpear a nuestros rivales volverá a ser una de las claves. Sin embargo, parece que esta nueva aventura hará menos hincapié en la acción y podremos disfrutar de nuevas mecánicas de investigación, como reconocer a un sospechoso entre varios transeúntes, utilizar multitud de disfraces para infiltrarnos en todo tipo de localizaciones, abrir puertas completando un minijuego de cerraduras, encontrar pistas en los escenarios, hacer fotografías de los delitos para obtener pruebas (incluso utilizando un dron), etc. Además, no faltarán a la cita los minijuegos, que serán completamente nuevos, como el pinball o carreras de drones, por ejemplo. No está confirmado, pero esperamos que haya algún tipo de conexión con la saga *Yakuza* y que podamos encontrarnos con viejos conocidos.



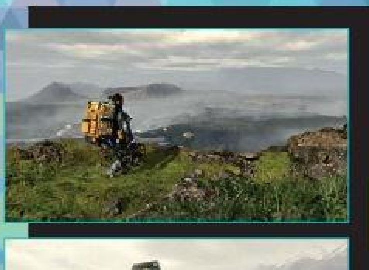






DEATH STRANDING

PS4 **KOJIMA PRODUCTIONS** **SIN CONFIRMAR**



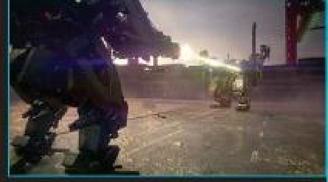
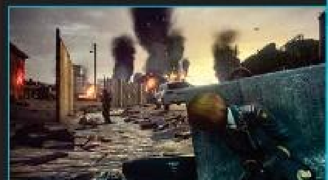
Definir, incluso a estas alturas, en qué consistirá la nueva propuesta del genial Hideo Kojima, resulta tremendamente complicado. Sabemos que será un juego de acción de mundo abierto, que incluirá elementos multijugador (supuestamente cooperativos) nunca vistos o que contará con un buen reparto de estrellas del cine y la televisión como personajes principales de su misteriosa trama.

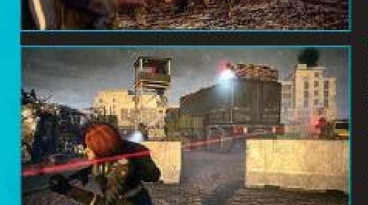
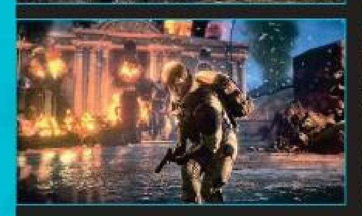
La conexión entre la vida y la muerte parece que será uno de los ejes argumentales. Así, cuando nuestro héroe muere es enviado a otro mundo, una especie de versión alternativa del mundo principal que, además, está bajo el agua. Podremos explorar este universo acuático antes de volver a la vida y, cuando lo hagamos, todo lo que hubiera sucedido, como una gigantesca explosión que parece acompañar a cada muerte de nuestro protagonista, permanecerá en el mundo principal. Vamos, que no volveremos a un checkpoint previo. La clave jugable, sin embargo, parece que estará en la necesidad de colaboración entre jugadores de todo el mundo. Suena todo muy raro, sí, pero ¿qué esperabais de Kojima?







LEFT ALIVE

PS4 | SQUARE ENIX | 5 DE MARZO

Square Enix ha reunido un auténtico "dream team" del desarrollo nipón para dar vida a *Left Alive*. Toshifumi Nabeshima, creador de la saga *Armored Core*, será el director de *Left Alive*. La producción corre a cargo de Shinji Hashimoto, que ha cumplido el mismo rol en *Kingdom Hearts III* y varias entregas de *Final Fantasy*. La dirección artística estará en manos de Yoji Shinkawa, diseñador de personajes de la saga *Metal Gear*.

Esta nueva aventura estará ambientada en el universo de *Front Mission* y mezclará sigilo, estrategias de combate como la colocación de todo tipo de trampas, combates con mechas, tiroteos con gran importancia para las coberturas y toma de decisiones, que irán moldeando la historia y modificando el devenir de las misiones. Además, podremos crear todo tipo de armas, equipamiento y recursos de supervivencia con los objetos que vayamos saqueando en los escenarios.



PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | 2019

MAN OF MEDAN

Los creadores de *Until Dawn* han firmado un acuerdo con Bandai Namco para crear tres nuevos videojuegos. Todos estarán enmarcados dentro de la serie *The Dark Pictures Anthology*. El primero en llegar será *Man of Medan*, una aventura de terror protagonizada por cinco jóvenes que intentarán sobrevivir a los horrores de un barco fantasma a la deriva en el Pacífico Sur. El estilo cinematográfico de la aventura volverá a ser clave, así como la toma de decisiones, que irán moldeando la trama, derivando en distintas ramificaciones del argumento y, sobre todo, que podrán acabar con la vida de nuestros personajes, al tiempo que intentan descubrir cómo narices salir de allí y qué sucede.




PS4 | JO-MEI GAMES | PRINCIPIOS 2019

SEA OF SOLITUDE

EA Originals, la iniciativa indie de Electronic Arts ya nos ha regalado propuestas de lo más interesante, como *A Way Out* o *Fe*. En *Sea of Solitude* encarnaremos a Kay, una joven que tras sufrir por la soledad y la depresión acaba convertida en monstruo y trasladada a un mundo inundado repleto de monstruos gigantescos que, a la postre, serán los únicos capaces de devolverle su forma original. El juego combinará secciones de plataformas, exploración, puzles y hasta elementos de terror con un apartado artístico realmente llamativo y especial que nos encandiló durante el pasado E3. Tras un accidentado desarrollo de más de 4 años, lo podremos disfrutar a principios de este año.



LOST EMBER

PS4 | MOONEYE STUDIOS | PRIMAVERA

Explorar un mundo en ruinas en el que la naturaleza le ha ganado la partida a una humanidad ya extinta no parece tan original como podríamos imaginar de primeras. Ya lo hemos visto en otros juegos. Sin embargo, si os decimos que nosotros encarnaremos a un lobo la cosa cambia bastante. Y más aún si os contamos que el lobo en cuestión podrá poseer a cualquier otro animal que encuentre para aprovechar sus habilidades únicas.

Al convertirnos en pájaro, topo o pez, por poner algunos ejemplos, podremos sobrevolar los escenarios para alcanzar zonas inaccesibles para el lobo, cavar hoyos bajo tierra o atravesar a nado grandes ríos y lagos, respectivamente. También podremos ponernos en la piel de otros animales, como roedores que nos permitirán colarnos por espacios estrechos, búfalos con los que derribar obstáculos, etc... La dirección artística, con un estilo a medio camino entre el realismo y los dibujos, será otro de sus puntos fuertes. No habrá combates, así que no será una propuesta para todos los paladares, pero si ofrece libertad de acción y no resulta demasiado lineal en lo jugable, seguro que nos encandila.



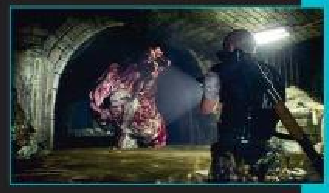





RESIDENT EVIL 2

PS4 CAPCOM 25 DE ENERO

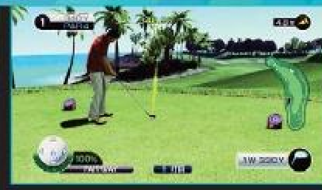


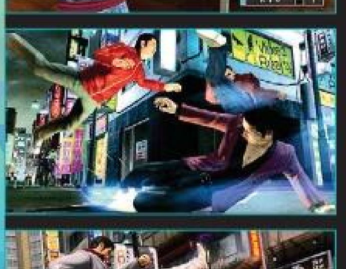


El retorno de uno de los grandes clásicos del "survival horror" está a la vuelta de la esquina. Este remake mantendrá intactas buena parte de las mecánicas que convirtieron a esta entrega en una de las mejores de la saga, como la gestión de los escasos recursos, una generosa ración de puzles o una atmósfera de terror cargada de sustos.

Además de un apartado gráfico completamente renovado que alcanzará cotas sobresalientes gracias al uso del RE Engine estrenado para la séptima entrega y de una nueva cámara tras el hombro como en *RE4*, también disfrutaremos de muchas novedades jugables. Para empezar, contaremos con nuevas secciones protagonizadas por Sherry Birkin en un orfanato y Ada Wong podrá hackear distintos dispositivos para avanzar por los escenarios. Además, para evitar que los jugadores veteranos completen el juego con facilidad, también se han añadido nuevos puzles y se han rediseñado casi todos los ya existentes.

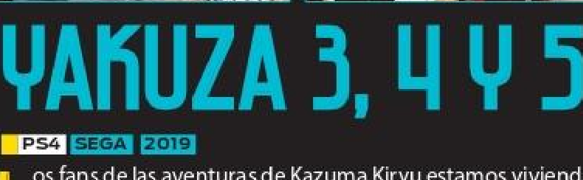



YAKUZA 3, 4 Y 5

PS4 SEGA 2019



Los fans de las aventuras de Kazuma Kiryu estamos viviendo un sueño hecho realidad durante los últimos años. Además de disfrutar de la nueva entrega de la saga, *Yakuza 6*, también hemos podido saborear la genial precuela de la saga, *Yakuza 0* y los remakes de las dos primeras entregas.

La racha de buenas noticias continuará con *Yakuza 3, 4 y 5*, que también llegarán a Occidente. En este caso no serán remakes sino "simples" remasterizaciones, que nos permitirán jugar a estas tres entregas con un nuevo techo técnico de 1080p y 60fps. Además, parece que las tres entregas llegarán sin demasiados recortes respecto de la versión japonesa, algo que sí sucedió en su día por falta de tiempo y recursos. Si Sega quiere terminar de hacernos felices sólo tendría que anunciar que los dos spin-off de la saga, *Yakuza Ishin* y *Kenzan* también llegarán por estas tierras. Sería la bomba.








PS4 YS NET 27 DE AGOSTO

SHENMUE III

Tras obtener más de siete millones de dólares a través de crowdfunding, la tercera entrega de la saga golpeará nuestras PS4 el próximo verano. Sin embargo, pocos detalles jugables y argumentales se han filtrado desde que fuera anunciado en el E3 de 2015. Afortunadamente ha mejorado mucho en lo gráfico con el paso de los meses, sabemos que los minijuegos volverán a hacer acto de presencia, que Yu Suzuki ha prometido que será un verdadero mundo abierto y que promete resolver buena parte de las incógnitas que quedaron abiertas al finalizar *Shenmue II*. Para todos aquellos que disfrutamos en su día de las dos primeras entregas el listón está muy alto así que el *hype* es máximo.





THE LAST OF US PART II

PS4 NAUGHTY DOG SIN CONFIRMAR

Que lo nuevo de Naughty Dog es uno de los juegos más esperados de los últimos años es algo que a nadie se le escapa. Su apabullante apartado técnico dejó a todo el mundo alucinado durante el pasado E3 y muchos aseguraron que habría "downgrade". El estudio californiano ya lo ha negado y, dada su trayectoria, deberíamos fiarnos de su palabra.

Ellie será la protagonista de esta nueva entrega, en la que la violencia promete ser desgarradora, el tono general muy oscuro y la trama girará en torno a las consecuencias de la venganza. A nivel jugable podemos esperar una predominancia del sigilo, los combates pausados y realmente crudos y un desarrollo general muy cinemático. El enfrentamiento entre varias facciones de humanos parece que también será uno de los ejes argumentales y, aunque aún no hemos podido verlos en ninguno de los tráilers, imaginamos que los chasqueadores jugarán un papel fundamental. La relación entre Joel y Ellie promete alcanzar cotas aún más geniales y ofrecernos giros de lo más sorprendentes. Sólo le pedimos una cosa a Naughty Dog: una fecha de salida.





PS4 FROGWARES 21 DE MARZO

THE SINKING CITY

Los mitos de Cthulhu creados por H.P. Lovecraft cobrarán vida en esta aventura de detectives ambientada en una ciudad ficticia de Massachusetts durante la década de 1920. La ciudad hará las veces de mundo abierto y estará inundada en determinadas zonas, así que tendremos que movernos utilizando una barca y nos esperarán montones de casos sin resolver secundarios, más allá del principal. Nuestro héroe está perdiendo la cordura y la cantidad de misterios y cosas extrañas que presenciará le complicarán aún más las cosas. Afortunadamente, esa maldición también conllevará un valioso don, ya que podremos rememorar eventos pasados para descubrir nuevas pistas.



TWIN MIRROR

PS4 DONTNOD ENTERTAINMENT PRINCIPIOS 2019

Los creadores de *Life is Strange* no paran quietos y están preparando una nueva franquicia con una pinta realmente buena. Se trata de *Twin Mirror*, una aventura muy cinemática, de carácter episódico y en la que las decisiones jugarán un papel fundamental.

Nuestro protagonista, Sam, despertará en una habitación de hotel con su camisa llena de sangre. Lamentablemente no recordará nada, así que tendrá que echar mano de la verdadera gracia jugable de esta nueva aventura, una habilidad sobrenatural que le permitirá trasladarse a su "palacio mental", un lugar físico en el que podrá recordar todo lo que haya olvidado. Explorando los escenarios de la realidad iremos obteniendo pistas, que podremos utilizar en el palacio mental de Sam para reconstruir los hechos con montones de hipótesis. Luego llegará la hora de tomar decisiones que, como nos tiene acostumbrados el estudio, tendrán un peso clave en el devenir del argumento. El primer episodio llegará en pocas semanas.



PS4 PLATINUM GAMES 2019

BABYLON'S FALL

La próxima aventura de Platinum tendrá lugar en el Imperio de Helos, un universo de fantasía medieval en el que los dioses y las religiones que creen en ellos jugarán un papel clave. No hay nada claro, pero sabemos que los héroes, llamados nómadas, serán varios, por lo que no descartamos el juego cooperativo.



PS4 QUESTION 2019

THE BLACKOUT CLUB

Esta aventura de terror, creada por un grupo de veteranos de la saga *Bioshock*, nos pondrá al control de cuatro jóvenes que deberán cooperar, combinando distintas habilidades especiales, para encontrar a un amigo desaparecido mientras escapan de las garras de unos misteriosos y peligrosos adultos.



SCAVENGERS

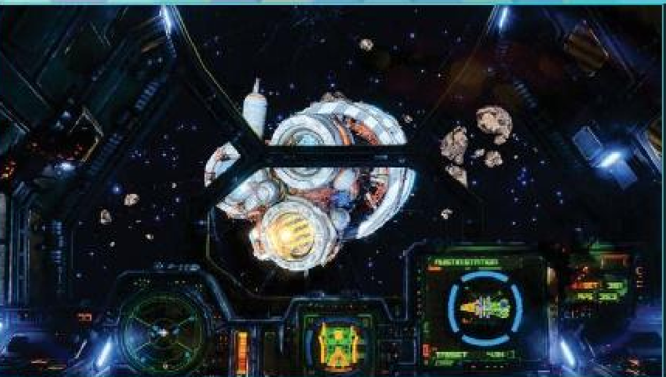
PS4 MIDWINTER ENTERTAINMENT 2019

Algunos miembros de 343 Industries, encargados de las últimas entregas de la saga *Halo* para Xbox, con Josh Holmes a la cabeza, director creativo del estudio, han fundado un pequeño estudio indie en el que están preparando esta curiosa aventura de disparos ambientada en un una nueva era glacial.

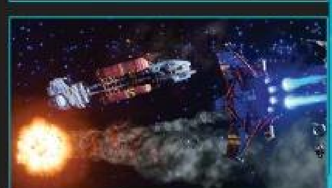
La exploración de un mundo abierto será la base jugable sobre la que se asentará *Scavengers*. Esta versión congelada de la Tierra estará repleta de peligros. Por un lado tendremos que mantenernos calientes para no morir congelados y saciar nuestro hambre. Además, el escenario estará repleto de criaturas mutadas, saqueadores humanos controlados por la IA y, aquí estará el gran giro, jugadores rivales. Así, podremos formar equipo con los amigos, pero nos las veremos con otras escuadras y en nuestra mano estará el colaborar o no con ellos para hacer frente a las grandes amenazas de este mundo.











REBEL GALAXY OUTLAW

PS4 DOUBLE DAMAGE 2019

Juno Markev será la protagonista de esta precuela del *Rebel Galaxy* original de 2015. El estilo de juego será bastante diferente, ya que en esta ocasión la experiencia principal si que será un simulador espacial en toda regla, permitiéndonos pilotar nuestra nave en tres dimensiones en un mundo espacial de estilo western.

Las naves serán completamente personalizables, con multitud de objetos estéticos y piezas que afectarán al rendimiento. Convertirnos en piratas espaciales en busca de riquezas será nuestra actividad principal, pero también tendremos tiempo para visitar distintas estaciones en las que pasar el rato jugando al billar, a una especie de *Asteroids* en una recreativa o simplemente para tomar un trago. Vamos, que será el sueño de todo fan de *Firefly* hecho realidad.







PS4 WHITE PAPER GAMES 5 DE FEBRERO

THE OCCUPATION

Ambientado en la Inglaterra de 1987 esta aventura en primera persona colocará el destino del país en nuestro mando. Encarnaremos a un periodista que, tras un atentado, debe investigar los escenarios para redactar un artículo que pueda evitar la aprobación de una ley que pretende acabar con las libertades civiles.



PS4 GIANT SQUID GAMES 2019

THE PATHLESS

Una isla mística en un mundo de fantasía con estética oriental será el escenario de juego de lo nuevo de los creadores de *Abzû*. En la piel de una cazadora, que irá acompañada de su inseparable águila, tendremos que disipar la oscuridad imperante luchando con espíritus corrompidos y resolviendo puzles.

ACCIÓN

Tras varios años en los que los beat'em up parecían haber perdido algo de protagonismo en nuestra consola, este 2019 sí va a apostar decididamente por la acción pura y dura y supondrá el regreso de grandes clásicos y el estreno de nuevas franquicias.







DEVIL MAY CRY 5

PS4 | CAPCOM | 8 DE MARZO

Tras el reinicio de la saga en 2013 de la mano de Ninja Theory, Capcom ha decidido volver a la línea temporal original y traernos una quinta entrega que estará protagonizada por Dante, Nero y V, un nuevo personaje. Esta nueva aventura estará ambientada en Red Grave City, una nueva ciudad que, cómo no, estará infestada de demonios y que recordará en ciertos aspectos arquitéctonicos a Londres.

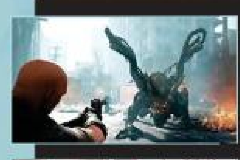
La jugabilidad promete volver a las raíces de la saga, poniendo especial hincapié en la mítica clasificación de estilo y centrándose en los combates. Nero ira equipado con su mítica espada Red Queen que, en esta ocasión, gozará de un motor de combustión que le añadirá más poder, la pistola Blue Rose y, como gran novedad, un brazo protésico bautizado como Devil Breaker con el que, de momento, contará con ocho versiones diferentes. Cada variante ejecutará ataques completamente diferentes, como magias eléctricas, rayos láser, campos de fuerza que ralentizarán el tiempo,... Así, Nero promete ofrecer el conjunto de movimientos más completo en la historia de la saga. Dante, por su parte, contará con su espada Rebellion, el clásico dúo Ebony & Ivory como armas de fuego y un completo arsenal entre el que destacarán una escopeta, el filo de Sparda y hasta una motocicleta que podremos usar como tal o convertirla en dos enormes espadas con las que aniquilar demonios. Por último, V, luchará con una especie de bastón-espada, un libro y, sobre todo, tres poderosos demonios: Shadow será una mortífera pantera, Griffon un pájaro que también nos permitirá transportarnos mediante planeos y Nightmare, un gigantesco demonio. El novedoso sistema cameo nos permitirá cruzar y combinar las habilidades de los tres protagonistas e incluso jugar con el fantasma de otros jugadores, cuya actuación podremos valorar al finalizar cada uno de los niveles.

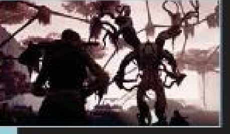
Esta nueva entrega recuperará el estilo clásico de la saga sin desaprovechar los aciertos del reinicio de 2013.

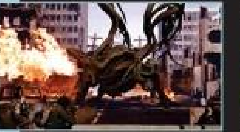


REMNANT: FROM THE ASHES

PS4 | GUNFIRE GAMES | 2019







Los creadores de *Darksiders III* están preparando una nueva aventura en tercera persona que apostará por la supervivencia y el juego cooperativo para cuatro jugadores mientras hacemos frente a todo tipo de criaturas.

Cada héroe contará con habilidades únicas, por lo que combinarlas en un equipo compensado será una de las claves para derrotar a los enemigos más poderosos. Los movimientos de esquive, mediante volteretas, serán básicos durante los combates, así como la mejora de nuestro equipamiento y armas con los recursos que vayamos saqueando por los escenarios. Los mapas, además, se generarán de forma dinámica para ofrecer grandes dosis de rejugabilidad.







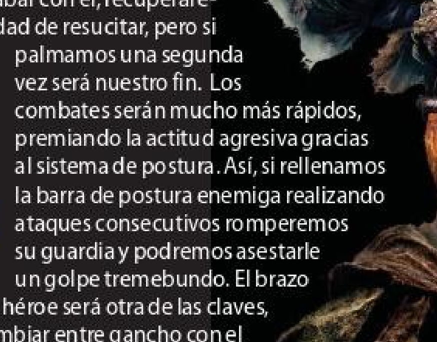
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

PS4 | FROMSOFTWARE | 22 DE MARZO

Hidetaka Miyazaki, tal y como anunció, ha decidido dejar de lado la saga *Dark Souls* para apostar por una nueva franquicia, que nos llevará hasta una versión alternativa del Japón feudal del siglo XVI. Lo más sorprendente, más allá del cambio de ambientación, es que FromSoftware apostará por un cambio muy importante en lo jugable, abandonando muchas de las mecánicas que les llevaron al éxito.

Algunos elementos permanecerán inalterables, como el uso de checkpoints (en este caso unas estatuas en lugar de hogueras) que rellenan nuestras pociones, escenarios interconectados con las típicas puertas que nos abren atajos para futuras ocasiones y la dificultad también promete ser muy alta. A partir de aquí, casi todo serán grandes cambios. Para empezar, no será un RPG. No subiremos de nivel, no obtendremos nuevas armas y no habrá almas (ni ninguna otra moneda) que perder al morir. Y ya que hablamos de muerte, tal y como indica el título del juego, podremos morir dos veces. Así, si un determinado enemigo acaba con nosotros, podremos resucitar ahí mismo para pillarlo por sorpresa y disfrutar de una segunda oportunidad. Si conseguimos acabar con él, recuperaremos la habilidad de resucitar, pero si palmamos una segunda vez será nuestro fin. Los combates serán mucho más rápidos, premiando la actitud agresiva gracias al sistema de postura. Así, si rellenamos la barra de postura enemiga realizando ataques consecutivos romperemos su guardia y podremos asestarle un golpe tremebundo. El brazo protésico del héroe será otra de las claves, pudiendo cambiar entre gancho con el que adherirnos a salientes, un hacha o una especia de magia de fuego.

Lo nuevo de FromSoftware abandonará el rol los "Soulsborne" para apostar por la acción más ágil.



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

PS4 | 505 GAMES | 2019

Koji Igarashi, uno de los máximos responsables de la saga *Castlevania*, dejó Konami para fundar su propio estudio y desarrollar el sucesor espiritual de aquellas joyas de los 16 bits y PSone. Así, esta nueva franquicia seguirá a pies juntillas el estilo 2D con mezcla de plataformas y combates que le dio fama.

Miriam será la protagonista de esta aventura, que podrá utilizar todo tipo de habilidades gracias a los cristales que dejan caer sus rivales. También podremos empuñar una gran cantidad de armas, la mayoría cuerpo a cuerpo, sí, pero también de fuego. El sistema de alquimia promete ser uno de los mayores aciertos de esta nueva aventura, ya que nos permitirá fabricar nuevos objetos con los materiales que obtenemos de los enemigos caídos, subirlos de rango para modificar sus características y obtener así nuevos poderes.






MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

PS4 | TALEWORLDS ENTERTAINMENT | 2019

Tras casi ocho años de desarrollo parece que por fin podremos disfrutar de la precuela de uno de los grandes títulos indie de 2008. Viviremos la caída del Imperio de Calradian, que hace las veces de romanos, con ocho facciones enfrentadas por hacerse con el vacío de poder creado. Las batallas multitudinarias y su nuevo apartado gráfico prometen ser dos de sus grandes bazas, junto con una mayor variedad de estrategias de combate.



SHAKEDOWN: HAWAII

PS4 | VBLANK | PRINCIPIOS 2019

La secuela de *Retro City Rampage* optará por un estilo gráfico de 16 bits y por ofrecer aún más libertad de acción que su predecesor. Así, además del modo free roam, en el que podremos hacer el cabra sin más o los desafíos arcade, el modo Historia incluirá la gestión de una corporación criminal, que nos obligará a comprar cientos de edificios de la isla y a arruinar los negocios de nuestros rivales. Y todo esto a pie, en coche o en barco y con un escenario con ciudades, junglas, playas,...



STREETS OF RAGE 4

PS4 | SEGA | 2019

Corría 1991 cuando Mega Drive vio nacer una de las sagas beat'em up más gloriosas de la historia. 25 años después de la última entrega nos llegará esta secuela protagonizada también por Axel Stone y Blaze Fielding, aunque en la versión final es probable que dispongamos de más héroes. El desarrollo, claro, seguirá las líneas maestras de la saga. Es decir, pegar tortas a todos los macarras que nos salgan al paso con novedades como recuperar energía mediante combos y ataques especiales.







BLASPHEMOUS

PS4 | THE GAME KITCHEN | 2019

La campaña española más exitosa en la historia de Kickstarter camina con paso firme de cara a su lanzamiento en PS4. A grandes rasgos, la propuesta de este estudio sevillano será una mezcla de algunos elementos "metroidvania" (aunque la exploración no estará únicamente ligada a la obtención de nuevas habilidades) y *Dark Souls* con una ambientación "typical spanish" que tomará elementos, entre otros, de la religión católica y hasta de la Semana Santa patria. El cóctel parece demasiado explosivo, pero la realidad es que es uno de los desarrollos más prometedores del panorama nacional.

El universo de juego, Orthodoxia, estará repleto de referencias a Sevilla y a sus monumentos y tradiciones. Nuestro héroe, el penitente, tendrá que abrirse paso a espadazos por los escenarios, luchando con monjas, esqueletos armados con candelabros gigantescos y todo tipo de criaturas que bien podrían estar extraídas de las pinturas más oscuras de Goya. Los combates prometen ser otro de sus puntos fuertes, con una mezcla de combos bestial, movimientos finales de lo más "gore" y la posibilidad de esquivar para colocarnos en la espalda de nuestros enemigos. El control, aunque aún le falta mucho tiempo de desarrollo, ya resulta muy preciso, algo muy importante en este tipo de propuestas en las que un mal salto puede hacernos caer al vacío o, peor incluso, a quedar ensartados en los típicos pinchos. La exploración promete ofrecer grandes dosis de rejugabilidad, con unos escenarios repletos de zonas secretas en las que la dificultad será más alta. El desarrollo avanza despacio y con buena letra, por lo que aún quedan incógnitas por revelar, como la profundidad del sistema de combate o el estilo y la complejidad narrativa, pero todo tiene tan buena pinta que esperamos lo mejor.



***Blasphemous* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes juegos españoles de los últimos años.**





THE DIVISION 2

PS4 UBISOFT 15 DE MARZO

La segunda entrega de *Tom Clancy's The Division* puede parecer, a simple vista, muy similar a la aventura original. Sí, es cierto que básicamente nos dedicamos a lo mismo: pegar tiros a diestro y siniestro para evitar el colapso de la sociedad tras una mortífera pandemia. La apuesta por el juego cooperativo permanecerá intacta, así como la ambientación realista o el "looteo" constante de armas y equipo. Vamos, que la base jugable será prácticamente idéntica.

Los cambios serán sutiles, pero prometen ser una gran diferencia, especialmente para los jugadores más experimentados de la primera entrega. La alteración más evidente será el escenario de juego, que nos llevará hasta Washington DC en lugar de Nueva York, con una ambientación mucho más luminosa y ofreciendo más elementos icónicos de la ciudad, como luchar junto al destruido Air Force One, el avión presidencial, cerca de las ruinas del capitolio. Una vez finalizada la campaña tendremos mucho más que hacer que en el juego original. Para empezar, podremos especializar a nuestro personaje en tres clases. Superviviente nos permitirá usar trampas y efectos de estado, además de una ballesta. Los expertos en demolición usarán un lanzagranadas y los tiradores harán uso de un fusil de francotirador. Además, participaremos en incursiones, modos PvP, entraremos en clanes,...

***The Division 2* no ofrecerá grandes cambios jugables, pero sí mucho más contenido al acabar la campaña.**



SKULL AND BONES

PS4 UBISOFT 2019





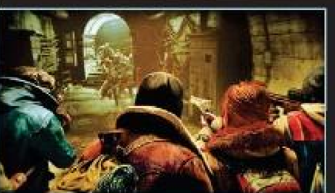
Las batallas navales de *Assassin's Creed IV: Black Flag* fueon tan memorables que Ubisoft ha decidido desarrollar y evolucionar la fórmula para crear una compleja simulación que nos invitará a convertirnos en temibles piratas en el Océano Índico.

Tras reclutar a nuestra propia tripulación, tendremos que surcar los mares en busca de otros navíos a los que hundir por las malas. El juego estará cargado de detalles roleros, permitiéndonos modificar nuestro barco de mil formas, tanto a nivel estético como equipándolo con todo tipo de armamento y habilidades únicas, que harán las veces de clases. También podremos personalizar nuestra forma de navegar, primando la maniobrabilidad, la rapidez o la contundencia de las armas, por ejemplo. La gracia, eso sí, será su carácter online, que nos permitirá forjar alianzas con otras embarcaciones para hacer frente a los rivales más poderosos, Pero cuidado, porque llegado el momento de repartir el botín, se avecinará también la hora de las traiciones. El sistema de clima dinámico también jugará un papel fundamental, provocando tormentas, tifones, etc... que dificultarán nuestra navegación y visibilidad.

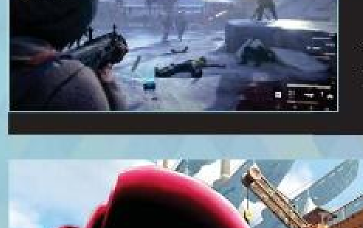








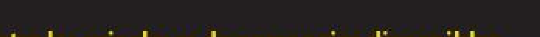




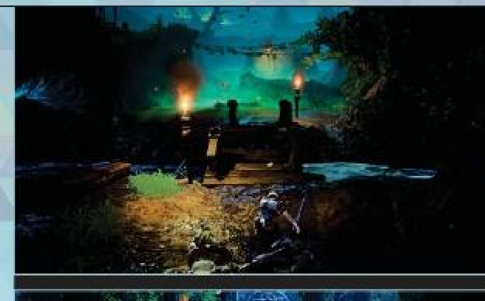
WORLD WAR Z

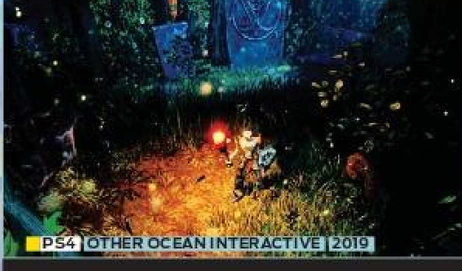
PS4 | SABER INTERACTIVE | 2019

Zombis, zombis y montañas de zombis. Así era la película de 2013 y así será su versión interactiva, que apostará por la acción a raudales, el juego cooperativo para cuatro jugadores y por poner en pantalla cientos de zombis a los que aniquilar.



Entre las seis clases de personajes disponibles nos encontraremos una gran variedad de habilidades. Los Slasher irán equipados con un machete para las distancias cortas, armas ligeras y serán muy ágiles. Los Hellraiser serán bombas andantes gracias a su escopeta, lanzagranadas y explosivos C4. Los Exterminator optarán por los cócteles molotov, las ametralladoras y la colocación de trampas de dinamita. Por su parte, los Gunslinger serán expertos en usar todo tipo de armas de fuego, los Médicos podrán sanar a sus compañeros a distancia y los Fixer serán expertos en el uso de armas pesadas. Lógicamente, colaborar será clave para sobrevivir a las hordas.





PS4 | OTHER OCEAN INTERACTIVE | 2019

MEDIEVIL

Los grandes clásicos de PSone están de moda. No sólo hemos asistido al regreso de Crash Bandicoot, Spyro The Dragon o a la aparición de la consola mini PlayStation Classic. Además, Sir Daniel Fortesque se levantará de la tumba en la que llevaba descansando desde *Resurrection*, su paso por la mítica PSP. Su renacimiento definitivo, sin embargo, llegará en 2019 a PS4, con un remake del juego original que promete hacernos revivir los mejores tiempos del mítico esqueleto. A nivel gráfico, el remozado será completo, ofreciendo unos escenarios, animaciones y efectos más que notables. En PS4 Pro, además, alcanzará resolución 4K. Nosotros, desde luego, estamos deseando volver a mover al esqueleto.





PS4 | GANBARION | 15 DE MARZO

ONE PIECE: WORLD SEEKER

La tripulación del Sombrero de Paja viajará hasta la Isla Jail en esta nueva aventura que, por primera vez en la historia de la saga, se desarrollará en un mundo abierto. Eiichiro Oda, creador del manga original, está tan involucrado en el desarrollo de esta entrega que incluso ha creado dos nuevos personajes para el juego: Isaac y Jeanne que estarán enfrentados a que él defenderá a la Marina y ella intenta expulsarlos de su isla. Nosotros controlaremos a Monkey D. Luffy, que contará con todas las habilidades que hemos visto en el anime para eliminar a sus rivales. Podremos explorar la isla con total libertad en busca de misiones y el sigilo jugará un papel bastante importante.



TOKYO GHOUL: RE CALL TO EXIST

PS4 | BANDAI NAMCO | 2019

El universo manga y anime es una fuente constante de adaptaciones al videojuego. En esta ocasión le toca el turno a Tokyo Ghoul, el manga protagonizado por Ken Kaneki, un chaval que, tras ser atacado por un ghoul, acaba convertido en un híbrido de humano y monstruo sediento de carne humana, que será perseguido por los investigadores de CCG, una organización que pretende dar caza a estas diabólicas criaturas.

Podremos escoger bando entre ghouls e investigadores y cada uno contará con habilidades completamente diferentes. Los investigadores harán más uso de las armas de fuego y utilizarán quinques (una especie de magias extraídas de los restos de los ghouls) mientras que los ghouls serán más eficaces cuerpo a cuerpo y harán gala de diversos kagune (las magias y habilidades propias de los ghouls). Esta nueva entrega, que será la primera en llegar hasta Occidente, también contará con modo cooperativo y batallas multijugador entre ambos bandos e incluirá personajes de las tres temporadas del anime: la primera, Root A y la tercera, :re.

PLATAFORMAS

La cosecha de juegos de plataformas para el 2019 quizás no sea la más cuantiosa, pero nos ofrecerá el regreso de aventuras muy queridas por los fans.





PSYCHONAUTS 2

PS4 | DOUBLE FINE | 2019

Tras financiarse con éxito en Fig, la plataforma de "crowdfunding" en la que los mecenas reciben una parte del beneficio del producto en cuestión, la segunda entrega de la saga creada por Tim Schafer está verdaderamente cerca después de 3 años de desarrollo.

Razputin volverá a ser el protagonista principal, un joven que se ha acaba de graduar como "psiconauta" tras los acontecimientos de la primera entrega y que, tras completar su misión, regresa al cuartel general para descubrir que la organización de espías con poderes telequinéticos se ha desviado de sus propósitos iniciales y ahora se dedica a actividades tan cuestionables como la necromancia. La jugabilidad seguirá los pasos de la primera entrega, es decir, una base de mecánicas plataformeras al estilo de los grandes clásicos del género y toques de acción y aventura gracias al uso de los poderes de Raz, como la telequinesis, la levitación o la piroquinesis, aunque esperamos ver nuevas habilidades. El sentido del humor y el surrealismo volverán a ser claves.



El clásico de culto, aparecido en 2005, tendrá secuela en 2019, ofreciéndonos saltos, mucho humor y surrealismo.



PS4 | NIGORO | PRINCIPIOS 2019

LA-MULANA 2

Una de las experiencias más exigentes de los últimos tiempos en el género plataformero regresará a PS4 con una secuela que nos volverá a ofrecer saltos imposibles, multitud de trampas, combates y decenas de puzles en un mapeado no lineal al más puro estilo "metroidvania". En esta ocasión, eso sí, nos pondremos en la piel de Lumisa, la hija del prota de la entrega original, aunque en esencia ella también será un Indiana Jones.



PS4 | MEAT TEAM | ABRIL

SUPER MEAT BOY FOREVER

La continuación de uno de los mejores juegos de plataformas de PS3 tendrá una secuela repleta de novedades. Para empezar, además de controlar a Meat Boy, también podremos escoger a su pareja, Bandage Girl. Lo más llamativo, sin embargo, es que será un runner en el que nuestro protagonistas correrán de forma automática, que por fin podremos atacar a nuestros enemigos y que los niveles se generarán de forma aleatoria.



SPELUNKY 2

PS4 | MOSSMOUTH | 2019

Uno de los principales responsables en poner de moda los juegos roguelike fue el genial *Spelunky* de 2013 creado por Derek Yu, que ahora recibirá una secuela repleta de novedades.

El cooperativo para cuatro jugadores será online, además de local, por primera vez. Cada uno de los personajes disponibles, por ahora se han desvelado cuatro, gozará de unas habilidades únicas. Además, las posibilidades de juego y la locura se multiplicarán exponencialmente gracias a una gran cantidad de nuevos artefactos y habilidades, como teletransportes, la posibilidad de montar en distintos animales y vehículos, etc... Y todo esto, claro, con una dificultad realmente endiablada.



PS4 | HUMANATURE STUDIOS | 1 DE MARZO

TOEJAM & EARL: BLACK IN THE GROOVE

Los héroes funky de la era de 16 bits llegarán a PS4 con una nueva entrega de la saga que promete ser calcada al original de Mega Drive. Vamos, que tendremos que explorar montones de islas creadas de forma procedural con la mítica perspectiva isométrica. La gran novedad es que tendrá cooperativo local y online para 4 jugadores.

ROL

Los juegos de rol han ido ganando importancia y sus mecánicas salpican al resto de géneros, que no se resisten a sus encantos. Este 2019 vendrá cargado de grandes títulos y, en concreto, promete ser un año bestial para el mejor rol nipón.





CYBERPUNK 2077

PS4 | CD PROJEKT RED | SIN CONFIRMAR

El mejor rol de lápiz y papel se transformará en una aventura interactiva gracias al buen hacer de los creadores de *The Witcher III*. Es, no cabe duda, uno de los juegos más esperados de cualquier género. Aunque sus creadores siguen reiterando que llegará cuando esté listo y aún no tiene fecha de lanzamiento, no podemos evitar soñar con que llegará este mismo año o, como mucho, en la primera mitad de 2020. En cualquier caso, *Cyberpunk 2077* tiene todas las papeletas para convertirse en un juego inolvidable.

Night City, ciudad ficticia de California, será el escenario de juego. Una urbe dominada por las corporaciones y la robótica, que gestiona buena parte de los servicios. Podremos crear a nuestro protagonista, hombre o mujer y, en vez de escoger su clase al inicio serán nuestras acciones las que vayan modificándola. Las tres principales serán Mercenario, Técnico y Netrunner, aunque habrá más. Los implantes también jugarán un papel fundamental, permitiéndonos modificar las habilidades de nuestro héroe e incluso la HUD, que nos mostrará las balas de nuestro arma, por ejemplo. La libertad para completar misiones será otra de sus grandes bazas, tomando decisiones que afectarán a nuestra relación con otros personajes e incluso al devenir de otras misiones en el futuro. Será un juego para adultos, con violencia explícita, gore y relaciones sexuales. Lo mejor es que podremos mantener relaciones más seria y duraderas que las de *The Witcher III*. El enorme abanico de armas y habilidades, además, nos permitirá crear nuestro propio estilo de juego y resolver las misiones con violencia, dialogando, hackeando,...



CD Projekt RED está preparando uno de los juegos de rol más ambiciosos de los últimos tiempos.









CHILDREN OF MORTA

PS4 | DEAD MAGE | 2019





La familia Bergson lleva vigilando la montaña Morta desde hace generaciones. Todo es paz hasta que llega la oscuridad y lo corrompe todo, así que les tocará desenfundar las armas para hacer frente a la maléfica amenaza. Como buena familia, además, podremos jugar en cooperativo local y online para dos jugadores.

Cada miembro de la familia tendrá un estilo de lucha. Algunos prefieren los combates cuerpo a cuerpo, ya sea haciendo uso de espadas y escudo o a martillazo limpio, mientras que otros prefieren los ataques a distancia, tanto con armas como con hechizos. El hogar familiar funcionará como base de operaciones, en donde podremos crear objetos y pociones con las que hacer frente a las hordas de criaturas que nos saldrán al paso, activar habilidades pasivas e incluso realizar mejoras en la propia casa que nos ayudarán en futuras partidas. Su carácter *roguelike*, con escenarios generados de forma procedural cada vez que visitemos la montaña y muertes constantes, aportarán una gran rejugabilidad.





CODE VEIN

PS4 | BANDAI NAMCO | 2019

Decir que tal o cual juego es como o tiene elementos de *Dark Souls* se ha convertido en un cliché tanto para jugadores como, sobre todo, para la prensa. Sin embargo, cada cierto tiempo, no nos queda más remedio que tirar de este nuevo tópico ante el incuestionable parecido de algunas nuevas propuestas respecto a la obra de FromSoftware. Es el caso de *Code Vein*, que copia la fórmula *Souls* al dedillo aunque le añadirá elementos de su propia cosecha.

La estética anime quizás sea el elemento más diferenciador a simple vista, pero habrá más. Tras crear a nuestro personaje tendremos que escoger un acompañante entre el elenco de secundarios disponibles. Todos formaremos parte de la Sociedad de los Renacidos, un grupo de luchadores que pretenden acabar con las criaturas que han convertido nuestro mundo en una distopía postapocalíptica. A cambio de los poderes que utilizaremos para hacerles frente entregaremos nuestros recuerdos y sufriremos una constante sed de sangre, en plan vampiros. Otro cambio sustancial será la compañía constante de un personaje controlado por la IA, que podrá revivirnos si caemos en combate y que será un señuelo ideal para los numerosos monstruos con los que habrá que luchar. Además, también contaremos con una gran abanico de ataques especiales, llamados dones, que consumirán nuestras reservas de Ico. Dispondremos de 10 unidades en cada vida, aunque podremos aumentar su capacidad al subir de nivel y, sobre todo, rellenar el medidor realizando ataques cargados, bloqueando ataques rivales en el momento justo o durante el modo focus, una especie de estado berserker temporal en el que entraremos al ser atacados. Esperamos que los retrasos hayan servido para pulirlo, porque tiene una pinta tremenda.

***Code Vein* sigue los pasos jugables de la saga *Dark Souls*, pero introduce una buena ristra de novedades.**



ATELIER LULUA: THE SCION OF ARLAND

PS4 | GUST CO | PRIMAVERA

La saga Atelier estrenará historia y protagonista en esta nueva entrega. El desarrollo será muy similar al de pasadas entregas, con una mezcla de exploración, batallas y síntesis (el sistema de creación de objetos, alquimia, que ha sido la base jugable y argumental de la saga). Nuestra heroína, Lulua, tendrá que descifrar nuevas recetas de alquimia descubriendo nuevas palabras en un libro.



DAUNTLESS

PS4 | PHOENIX LABS | ABRIL

Este juego de rol cooperativo para cuatro jugadores dará el salto a PS4 tras un notable éxito en PC. El bucle jugable será muy similar el de la saga *Monster Hunter*: localizar un monstruo gigantesco, cazarlo y utilizar los recursos que nos deje para crear nuevo equipo con el que afrontar la batalla contra nuevas criaturas. Podremos escoger entre cinco clases, cada una con sus ventajas e inconvenientes, que tendremos que combinar en un equipo equilibrado para tener éxito en los combates.



DIGIMON SURVIVE

PS4 | BANDAI NAMCO | 2019

La nueva entrega de la saga Digimon nos ofrecerá un cóctel jugable de lo más variado y atractivo. Por un lado, tendremos fases en 2D al estilo de una aventura point and click, llenas de diálogos y en las que la toma de decisiones determinará la supervivencia de nuestros protagonistas. Por el otro, y ya con gráficos 3D, disfrutaremos de combates por turnos de corte táctico, con los escenarios divididos en casillas. Y todo, claro, con las criaturas más emblemáticas de la saga.





PS4 SPIDERS 2019

GREEDFALL

Ambientado en una isla mágica del siglo XVII, lo nuevo de los creadores de *The Technomancer* promete ser un RPG único. Colonos, nativos, mercenarios y cazatesoros serán las facciones en liza. Tendremos libertad para completar las misiones haciendo uso de la fuerza bruta, el engaño, la diplomacia o el sigilo. Nuestro personaje, además, contará con más de cien habilidades diferentes y la toma de decisiones será fundamental para el devenir de la isla y sus habitantes, alterando el curso de la historia. Un completo sistema de fabricación de objetos y equipo nos permitirá personalizar nuestra apariencia y estilo de juego y varios colegas (NPCs) nos acompañarán en nuestro viaje.



WASTELAND 3

PS4 INXILE ENTERTAINMENT VERANO

Tras una notable segunda entrega, inXile quiere mejorar en todo lo posible su receta jugable con esta tercera entrega, que se ambientará en las heladas tierras de Colorado. Una de las mayores novedades será la posibilidad de jugarlo en modo cooperativo online junto a un amigo, cada uno controlando su escuadra.

Los combates por turnos serán el eje jugable, con añadidos muy interesantes para esta entrega como habilidades para debilitar a los enemigos y proteger a nuestro equipo o el uso de vehículos, que nos servirán para refugiarnos del frío e incluso para usarlos como cobertura. Nuestra base no sólo servirá como refugio y lugar en el que obtener misiones, sino que también será un lugar con alta carga narrativa. Las decisiones, además, prometen ser más importantes que nunca.









GOD EATER 3

PS4 BANDAI NAMCO 8 DE FEBRERO

La primera entrega de la saga pensada en exclusiva para una consola doméstica está a punto de llegar a PS4. Nuestra misión, cómo no, será acabar con nuevos aragami, las enormes criaturas que pueblan el universo de juego. Los god eaters, equipados con sus armas celestiales serán los encargados, una vez más, de darles caza.

El salto gráfico será más que evidente al ser un desarrollo que ya no "carga" con una concepción portátil. Los modelos de los personajes, los aragami y los efectos de partículas serán muy espectaculares y los combates serán mucho más fluidos que en pasadas entregas. Por su puesto, además de nuevos enemigos a los que hacer frente también contaremos con nuevas y poderosas armas, como un par de hojas cortas que transformarán en una naginata doble. Además de los clásicos ataques de pasadas entregas se estrenarán las "zambullidas" unos golpes a toda velocidad que harán que las batallas sean aún más frenéticas. Si nada se tuerce, estaremos ante la entrega más completa en la historia de la saga.





PS4 LEVEL-5 2019

INAZUMA ELEVEN: ARES

***Inazuma Eleven* por fin llegará a una consola Sony** gracias a esta nueva entrega de la saga. A nivel argumental nos encontraremos en un universo alternativo en el que la invasión alienígena de la segunda entrega nunca se produjo y los jugadores del Raimon andan desperdigados por distintos clubes de todo Japón. A nivel jugable se espera una gran mejora en el sistema de pases y en los enfrentamientos 1vs1 de los jugadores. La mejora gráfica también estará garantizada, claro. El problema es que el estudio nipón ha sufrido varios problemas internos y el desarrollo se está postergando más de lo que a todos nos gustaría, por lo que aún no tiene fecha de lanzamiento.







KINGDOM HEARTS III

PS4 | SQUARE ENIX | 29 DE ENERO

Hemos tenido que esperar más de una década para poder disfrutar de una entrega numerada de la saga *Kingdom Hearts*, pero parece que va a merecer mucho la pena. Es cierto que tras numerosos remixes, prólogos y cadenas de memorias, la cronología y el argumento de la saga, para muchos, es casi un galimatías. El caso es que Sora, Donald y Goofy siguen buscando a los siete guardianes de la luz mientras que Mickey y Riku intentan impedir los malvados planes de Xenahort.

A nivel jugable, estaremos ante uno de los JRPG más ambiciosos de los últimos años, siguiendo la tradición que el propio Nomura demostró en la saga *Final Fantasy*. Los combates serán el pilar fundamental, con el estilo hack and slash de pasadas entregas, hasta cuatro compañeros en esta ocasión (Donal y Goofy más otros dos dependiendo del universo que estemos explorando) y un sintín de ataques especiales y técnicas, como los nuevos golpes a lomos de una montaña rusa o un sinfín de invocaciones. La movilidad de nuestros héroes también resultará clave en los combates, utilizando movimientos de esquive y de teletransporte con absoluta soltura. Lo que más nos llama la atención, sin embargo, es la variedad de situaciones que viviremos en los distintos mundos de juego, que incluirán novedades como Toy Story, Monstruos S.A., Enredados, Big Hero 6, Frozen o clásicos como Hércules, Piratas del carib, Winnie the Pooh y un largo etcétera. La variedad jugable que ofrecerán promete no tener rival en el género. Así, viviremos secciones de plataformas, minijuegos de disparos a lo *Space Invaders*, secuencias de baile, batallas bajo el agua y podremos pilotar un robot en primera persona como en un shooter, niveles de combate en 3D para la nave Gumi,... Desde luego, esta nueva entrega de la saga tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores JRPG de los últimos tiempos y en GOTY 2019.

***Kingdom Hearts III* ofrecerá una variedad jugable como pocas veces hemos visto en la historia del rol.**

GRANBLUE FANTASY RELINK

PS4 | CY GAMES/PLATINUM GAMES | 2019

Uno de los grandes fenómenos nipones en los smartphones, *Granblue Fantasy*, dará el salto a PS4 de la mano de PlatinumGames. Aunque la historia será completamente nueva, podremos disfrutar del universo creado por CyGames y de sus personajes más icónicos, como Katalina, Rackam o Percival.

El modo cooperativo para cuatro jugadores será uno de sus puntos fuertes, permitiéndonos completar las misiones con tres amigos y escoger personaje antes de afrontarlas. La mayoría serán misiones que se desbloquearán una vez hayamos terminado la historia principal, ofreciendo un reto mayor. Los combates harán gala del buen hacer de PlatinumGames, con montones de combos y un arsenal de lo más variado que, junto a las distintas magias, pondrá a nuestras disposición un amplio abanico de opciones. Los ataques especiales encadenados, de hasta cuatro miembros de nuestro grupo, serán la clave para derrotar a los numerosos jefes finales que encontraremos. Aunque la dirección artística anime será lo primordial, el apartado técnico será muy vistoso, con una ingente cantidad de efectos de partículas en pantalla, escenarios que se van destruyendo,... La banda sonora, además, la firmará el mítico Nobuo Uematsu, conocido por *FF*.









NIOH 2

PS4 | TEAM NINJA | SIN CONFIRMAR

El mejor aprendiz de *Dark Souls* regresará a PS4 con una secuela cargada de novedades. Para empezar, ya no encarnaremos al samurái occidental William Adams, sino que podremos crear a nuestro propio personaje en un completo editor. Además, nuestro nuevo héroe (o heroína) contará con ciertas habilidades de los yokai (los demonios del primer juego) que podrá utilizar durante los combates, aunque aún no sabemos a qué precio. Team Ninja ha prometido dar nuevos datos en breve.



PROJECT PRELUDE RUNE

PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Hideo Baba, creador de la saga *Tales of* ha creado su propio equipo, Studio Istolia, bajo el amparo de Square Enix. Su primer proyecto, claro, será un juego de rol que hará gala de una preciosa estética anime cel shading. Sabemos muy poco de este nuevo JRPG, salvo que presentará un bello mundo en el que la justicia parece ser el objetivo de sus protagonistas, que tendrá dragones y que sus creadores tienen un gran bagaje que nos obliga a estar muy atentos de esta nueva propuesta.



ULTRA AGE

PS4 | INTRAGAMES | 2019

Este roguelike coreano de alta velocidad, tal y como lo definen sus propios creadores, abandonará el estilo píxel que suelen ofrece este tipo de propuestas para apostar por un apartado gráfico en 3D más espectacular. La velocidad de los combates será una de sus señas de identidad, permitiéndonos cambiar de espada (y por tanto de habilidades) en mitad de las batallas. La trama por su parte, girará en torno a un futuro postapocalíptico que la humanidad lleva siglos sin frecuentar.







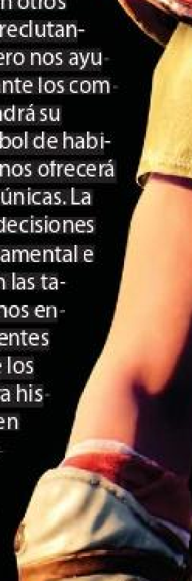
THE OUTER WORLDS

PS4 | OBSIDIAN ENTERTAINMENT | 2019

Una de las grandes sorpresas de los Game Awards fue, sin duda, lo nuevo de Obsidian, los creadores de *Star Wars KOTOR II*, *Alpha Protocol* o *Fallout: New Vegas*, entre otros. Su nueva obra será un juego de rol de acción en primera persona en el que encarnaremos a un viajero espacial que despierta de su cápsula de hibernación cuando viajaba a un nuevo planeta para terraformarlo y colonizarlo, tal y como rezaba la misión de la megacorporación para la que trabajaba.

Crearemos a nuestro personaje en un editor y nos embarcaremos en una aventura que nos llevará a visitar dos planetas que, aunque no funcionarán como mundos abiertos sí que tendrán un tamaño más que considerable. Contaremos con nuestra propia nave que servirá como centro de operaciones y desde donde podremos viajar rápido, acceder al inventario o relacionarnos con otros miembros de la tripulación, que iremos reclutando en distintas misiones. Cada compañero nos ayudará durante los combates, tendrá su propio árbol de habilidades y nos ofrecerá misiones únicas. La toma de decisiones será fundamental e influirá en las tareas que nos encargarán cada una de las facciones presentes en el juego y, a la postre, en cada uno de los distintos finales disponibles para nuestra historia. Nuestras habilidades se dividirán en tres ramificaciones: ciencia, médico e ingeniero y dispondremos de un arsenal de lo más completo, que incluso incluirá un rayo reductor. Aún no tiene fecha, pero nos morimos por jugarlo.

Obsidian prepara un juego de rol al estilo *Fallout*, pero con su toque narrativo y de toma de decisiones.







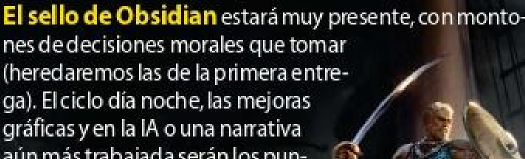
PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

PS4 | **OBSIDIAN ENTERTAINMENT** | **2019**




La secuela de uno de los grandes juegos de rol de la presente generación está a punto de hechizarnos en PS4. El juego salió en PC el año pasado cosechando unas críticas excepcionales y sí, hemos tenido que esperar, pero al menos sabemos que llegará con todos los DLCs gratuitos y de pago incluidos.

El sello de Obsidian estará muy presente, con montones de decisiones morales que tomar (heredaremos las de la primera entrega). El ciclo día noche, las mejoras gráficas y en la IA o una narrativa aún más trabajada serán los puntos fuertes de esta secuela de puro rol occidental.






PS4 | **DECK 13** | **2019**

THE SURGE 2

El original heredero de Dark Souls aparecido en 2017 recibirá una secuela rebosante de mejoras. Los combates, que ya mostraban un interesante sistema de apuntado a distintas partes del cuerpo en el juego original, serán aún más contundentes y brutales, además de añadir montones de nuevos movimientos. Sin embargo, quizás el verdadero elemento diferenciador será el escenario de juego, ya que abandonaremos las instalaciones de CREO (la empresa creadora de los exoesqueletos que utilizamos en el juego) para trasladarnos a una ciudad, con lo que la libertad de acción será mucho mayor y tendremos un enorme mundo interconectado a nuestra disposición.




PS4 | **LAB ZERO GAMES** | **2019**

INDIVISIBLE

Lleva en desarrollo desde 2015 vía crowdfunding y aunque la espera está siendo muy larga, este juego de rol en dos dimensiones tiene cada vez mejor pinta. El argumento nos pondrá en las carnes de Ajna, una chica que emprenderá un largo viaje para descubrir los secretos de los poderes que atesora. La exploración se resolverá con momentos plataformeros en ocho reinos completamente distintos, mientras que los combates seguirán la tradición más clásica del rol nipón por turnos controlando a un grupo con cuatro miembros, aunque habrá muchos más entre los que escoger. El apartado visual de dibujos animados pondrá la guinda a una aventura muy prometedora.





PROJECT AWAKENING

PS4 | **CYGAMES** | **SIN CONFIRMAR**

Vamos a decirlo claramente: lo que se ha mostrado de este nuevo juego de rol tiene un aspecto absolutamente brutal. En su desarrollo están inmersos el programador líder de *Metal Gear V* y el director artístico de *FF XIV*. Pero lo que impresiona de *Project Awakening* no son los nombre, sino su jugabilidad.

El apartado técnico es sobresaliente, con un héroe principal que respira vida por todos sus polígonos y un monstruo enemigo sobrecogedor. Los efectos de partículas, las físicas, animaciones, todo es alucinante. Recuerda al impacto que produjo en su día el vídeo del desaparecido *Deep Down*, pero en 2019. Los combates, a simple vista, parecen una interesante mezcla entre el tempo necesario en *Dark Souls* y la escala monumental de las batallas de *Monster Hunter World.*




SHOOTER

Aunque es un género dominado por las propuestas multijugador, este año vamos a recibir una gran cantidad de aventuras centradas en las experiencias para un único jugador. Y decían que las Campañas estaban muertas...

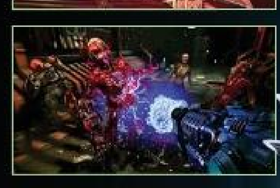




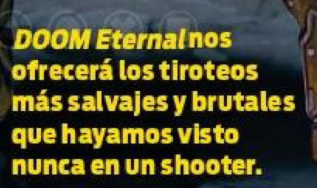
DOOM ETERNAL

PS4 | ID SOFTWARE | 2019

La secuela del genial DOOM de 2016 promete ofrecernos los combates más viscerales y frenéticos que se hayan creado nunca en un shooter. Nuestro héroe irá ataviado con una nueva armadura equipada con una especie de espada en uno de sus brazos, con la que ejecutaremos buena parte de los golpes finales y un pequeño lanzallamas en el hombro, que también lanzará misiles. Además, contaremos con nuevas armas, como una ballesta de rayos explosivos o una escopeta que también hará gala de una cadena con cuchillas, que podremos lanzar a nuestros enemigos para transportarnos hasta ellos de forma inmediata y así pegarles un buen escopetazo en la cara. La que más nos tiene babeando, sin duda, es la nueva espada de luz.


Nuestro héroe contará con más habilidades de exploración que nunca, como la capacidad de balancearnos en algunas barras cual príncipe de Persia, escalar paredes verticales o los nuevos dash, que nos permitirán esquivar de forma rápida en cualquier dirección. Los enemigos, por su parte, irán sufriendo daños y perdiendo partes de su cuerpo con nuestros disparos, para hacerlo todo aún más gore. Algunas nuevas incorporaciones, como los arachnotron, serán reimaginaciones de cláisicos de *Doom II.* Otra novedad muy interesante es que los juga dores podrán invadir la campaña de otros usuarios tomando la forma de distintos demonios, incluso formando escuadras de bicharracos con nuestros amigos para incordiar a otro. Las vidas extra, que nos permitirán continuar nuestra partida sin volver a un checkpoint anterior, serán clave durante las invasiones. Por supuesto, también habrá multijugador, pero Snapmap se eliminará para añadir DLCs en la campaña, o esa es la excusa.



***DOOM Eternal* nos ofrecerá los tiroteos más salvajes y brutales que hayamos visto nunca en un shooter.**

INSURGENCY: SANDSTORM

PS4 | NEW WORLD INTERACTIVE | SEGUNDA MITAD DE 2019



Oriente Medio será, una vez más, el escenario de juego de esta nueva entrega de la saga *Insurgency.* La apuesta por el realismo será clave, obteniendo muertes con un simple y certero disparo y eliminando buena parte de los elementos visuales típicos de un videojuego, como el minimapa, contador de munición...

Enfocado exclusivamente al multijugador online, podremos competir en nueve modos versus y uno cooperativo. Su mayor punto fuerte, tal y como ha demostrado la versión de PC, serán los tiroteos, gracias al realismo del comportamiento de las numerosas armas que tendremos disponibles, como unas escopetas con mayor alcance del que estamos acostumbrados a ver en otros shooter. La crudeza de la guerra estará representada sin tapujos por lo que algunos podrían considerar que el audio y las animaciones de determinadas muertes son incluso de mal gusto. Eso sí, no todo será puro realismo y se han hecho concesiones en pos de la jugabilidad, como tirar puertas con una simple patada.



FAR CRY: NEW DAWN

PS4 **UBISOFT MONTREAL** **15 DE FEBRERO**

Diecisiete años después de la catástrofe nuclear con la que cerraba *Far Cry 5* el condado de Hope ha recuperado la vida. Y de qué manera. En Ubi lo han llamado "superflorecimiento", pero nosotros os lo traducimos como un mapeado repleto de flores, mucha vegetación y el rosa y el púrpura como colores principales, abandonado el clásico gris y marrón que estamos acostumbrados a ver en los juegos de ambientación postapocalíptica.

Los habitantes de Hope County intentan reconstruir su mundo de forma pacífica, pero una pandilla de saqueadores, conocidos como los Salteadores se ha propuesto que el caos siga reinando. Estos maleantes estarán capitaneados por las malvadas gemelas Mickey y Lou, que prefieren vivir siempre de fiesta y tomar por la fuerza todo aquello que desean. Una de las grandes novedades jugables es que tendremos que obtener recursos de los escenarios para crear nuestro propio arsenal y construir todo tipo de vehículos. Así, en lugar de avanzadas armas de fuego, tendremos que luchar utilizando, por ejemplo, una especie de ballesta que lanza cuchillas de una radial. Los acompañantes volverán a ser fundamentales. Ya se han confirmado varios humanos, como la francotiradora septuagenaria Nana, pero también podrán acompañarnos animales, como un perro o Hurk, un temible jabalí. El modo cooperativo para dos jugadores volverá a ser uno de los puntos fuertes. Otro añadido de lo más interesante será la posibilidad de explorar otras zonas de EE.UU. en busca de recursos mediante las llamadas expediciones. Entre los lugares confirmados se encuentra Luisiana, Arizona y un lugar de la costa oeste. Así, parece que disfrutaremos de una mayor variedad de ambientaciones que nunca. Sin embargo, a nadie se le escapa que la base jugable será tremendamente similar a lo visto en *Far Cry 5*, por lo que algunas novedades más no estarían mal.

***New Dawn* llevará lo visto en *Far Cry 5* hasta un mundo postapocalíptico que, pese a todo, será muy colorido.**















ATOMIC HEART

PS4 **MUNDFISH** **2019**

¿Os imagináis que habría pasado si la revolución tecnológica de robots, Internet, hologramas y otras cucadas futuristas se diese durante el apogeo de la unión Soviética? Nosotros tampoco. Suerte que tendremos *Atomic Heart*, un shooter con elementos roleros, para experimentarlo en primera persona. Nuestro héroe será un agente de la KGB que viajará hasta las instalaciones 3826, el lugar del que provienen todos esos prodigios tecnológicos y que lleva un tiempo sin dar señales de vida. El mundo de juego estará compuesto por varios niveles de un tamaño considerable que funcionarán a modo de pequeños mundos abiertos.





GENERATION ZERO

PS4 **AVALANCHE STUDIOS** **2019**

Lo nuevo de los creadores de la saga *Just Cause* será un shooter cooperativo de mundo abierto ambientado en una versión alternativa de la Suecia de los años 80. Nuestra misión, junto a otros tres amigos si queremos, será acabar con las hordas de máquinas que han invadido nuestro mundo al tiempo que descubrimos de dónde narices vienen. La obtención de recursos para crear nuevo equipamiento, el sigilo y el aprovechamiento de los elementos del entorno a nuestro favor serán la llave de nuestra supervivencia. El ciclo día/noche y el sistema de clima, que afectarán al comportamiento de las máquinas, pondrán la guinda.





ION MAIDEN

PS4 | VOIDPOINT LLC | SEGUNDA MITAD DE 2019

La moda de los shooters de estilo noventero seguirá muy vigente en 2019 gracias, en parte, a propuestas como *Ion Maiden*, editado por 3D Realms y que hará uso del mítico motor gráfico de *Duke Nukem 3D*. La protagonista, Shelly "Bombshell" Harrison, hará gala de mucho sentido del humor socarrón y chulesco, además de ser una verdadera máquina de matar. Su misión, enfrentarse a un extraño ejército cibernético en siete grandes niveles. ¿Qué podemos esperar nsotros? Pues una gran cantidad de sangre, explosiones y un abanico de armas de lo más mortífero. Todo ello, claro, a una velocidad endiablada y un ritmo frenético.





WOLFENSTEIN CYBERPILOT

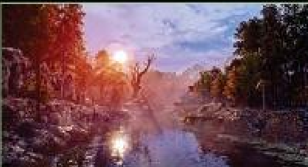
PS VR | MACHETE GAMES | 2019

Meternos en los circuitos de un Panzerhund será la original propuesta de este shooter ambientado en el universo del *Wolfenstein* de Bethesda. Trabajando como hacker para la Resistencia tendremos que utilizar ése y otros vehículos para acabar con los nazis en las calles de París de 1980. Esta nueva entrega promete convertirse en uno de los juegos de PS VR más atractivos del año y, afortunadamente, no será una experiencia sobre raíles así que nos podremos con libertad por los escenarios. En nuestro camino no sólo nos enfrentaremos con nazis a pie, sino también con otras máquinas que, esperamos, también podremos pilotar.













METRO EXODUS

PS4 | 4A GAMES | 15 DE FEBRERO

La entrega más ambiciosa de la saga ha adelantado su lanzamiento. Por nosotros perfecto, porque estamos deseando hincarle el diente. Este nuevo capítulo, que cerrará la historia de Artyom, incluso más allá de los libros de Dmitry Glukhovsky, nos llevará de viaje por buena parte de Rusia. Por fin, saldremos del metro de Moscú para descubrir que hay vida, también humana, fuera del subsuelo. Eso sí, nos encontraremos con gente de bien, saqueadores y hasta con una secta de chiflados que rechazan la tecnología.

Los elementos de survival horror e infiltración permanecerán casi intactos respecto a las pasadas entregas, obligándonos a medir muy bien nuestras acciones, cuántas balas queremos y podemos gastar para eliminar a un enemigo e invitándonos a acabar con ellos de forma sigilosa para no gastar recursos. Los niveles serán una curiosa mezcla de diseño lineal y mundo abierto, con unos mapas abiertos de un tamaño más que considerable que, eso sí, iremos explorando en un orden determinado. No obstante, dentro de cada nivel sí que podremos completar las misiones disponibles a nuestro aire, realizar tareas secundarias y explorar los escenarios en busca de secretos y materiales para mejorar nuestro equipamiento. El sistema de crafteo, además, aunque nos obligará a visitar bancos de trabajo para realizar las mejoras más complicadas o cambiar de equipamiento, sí que nos permitirá realizar montones de cambios al vuelo, transformando un rifle de asalto en uno de precisión sobre la marcha para adaptarnos a cada nueva situación. Nuestra aventura, además, se desarrollará a lo largo de todo un año, permitiéndonos disfrutar de los cambios de estaciones, amén de un precioso ciclo día/noche y un sistema de clima dinámico. Estará ambientado dos años después de *Metro: Last Light* siguiendo los eventos del final redención. Los mutantes y los humanos no serán las únicas amenazas ya que, como es habitual en la saga, también haremos frente a peligros ambientales, como la radicación o las anomalías. El apartado gráfico, además, promete alcanzar niveles excepcionales, especialmente en cuanto a efectos de iluminación, partículas y motor de físicas.

Mezclará terror, supervivencia, disparos, sigilo y un cuidado argumento, ahora en niveles abiertos.







RAGE 2

PS4 | ID SOFTWARE/AVALANCHE STUDIOS | 14 DE MAYO

La colaboración entre id Software, creadores de *DOOM*, y Avalanche Studios, artífices de *Mad Max* y la saga *Just Cause*, será el prometedor punto de partida de esta nueva entre de *Rage*. En líneas generales, los primeros se están encargando de los tiroteos mientras que los suecos están aportando su experiencia en juegos de mundo abierto y uso de vehículos.

La movilidad de nuestro protagonista será fundamental. Para empezar, podremos esquivar en cualquier dirección para rodear a los enemigos de forma sencilla. Además, también contaremos con un clásico doble salto, por lo que podremos ir encadenando ambas opciones para movernos por los escenarios con absoluta soltura. Sin embargo, la palma se la llevarán las habilidades especiales de nuestro héroe, como un salto con caída que genera una onda expansiva de daño al impactar en el suelo, la creación de una barrera a modo de escudo, un impulso al más puro estilo jedi que lanzará a nuestros enemigos por los aires o una especie de granada vortex que generará un agujero gravitatorio que atraerá a los rivales cercanos. Además, si conseguimos enlazar varias muertes consecutivas se activará el modo sobrecarga, en el que nuestros disparos y habilidades harán aún más daño y producirán más desmembramientos. El arsenal disponible promete ser brutal. No faltará, como en todo shooter de id Software, una escopeta de potencia y contundencia tremebundas, pero habrá mucho más, como rifles de asalto, de precisión o el mítico wingstick de la primera entrega, esa especie de bumerán que irá cercenando miembros enemigos a su paso. El uso de vehículos no estará sólo centrado en permitirnos movernos de un lado a otro rápidamente sino que los combates sobre ruedas serán la verdadera chicha. Además, no sólo pilotaremos coches, también motos y hasta una especie de helicópteros futuristas. Esta entrega, dicho sea de paso, estará ambientada 30 años después del juego original y nosotros encarnaremos a Walker, el último ranger (hombre o mujer según lo escojamos) que queda en este mundo postapocalíptico, que tendrá que luchar contra hordas de mutantes, la poderosa organización Autoridad y a varias facciones.











WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

PS4 | MACHINEGAMES | 2019

Las primeras protagonistas femeninas en la historia de la franquicia *Wolfenstein* serán, como no podía ser de otra manera, las hijas de William J. Blazkowicz. Así, las gemelas Jessica y Sophia continuarán la batalla contra los nazis en el París de 1980. Como veis, la ambientación escogida será similar a la de la apuesta VR, *Wolfenstein Cyberpilot*, pero esto será un shooter en primera persona de toda la vida.

El juego cooperativo para dos usuarios será la gran novedad de esta nueva entrega, permitiéndonos completar la campaña al completo junto a un amigo, algo que a buen seguro multiplicará la diversión y las posibilidades estratégicas de los combates de *Youngblood*. Aún no se han desvelado más detalles jugables, pero esperamos que cada una de las dos protagonistan cuenten con alguna diferencia de arsenal o habilidades que nos inviten a complementar sus puntos fuertes durante la batalla. Lo que sí sabemos es que ambas irán equipadas con una nueva versión de la super amadura que utilizó su padre en ñas dos entregas previas. El arsenal, además, incluirá clásicos como el LaserKraftWerk, el genial Dieselkraftwek con sus granadas adhesivas o la Bombenschuss, un fusil de cerrojo que se estrenó en el otro spin-off de la saga, *The Old Blood*. El argumento, además, llevará a las dos gemelas a buscar a su padre desaparecido en esta versión ochentera de un París ocupado por nazis.

LUCHA

La lucha promete golpear muy fuerte en 2019 gracias al retorno de sagas de mucho renombre, propuestas independientes y "japonesadas" de todos los colores. Preparad vuestros puños y vuestras mejores técnicas porque nos espera un año bestial.





DEAD OR ALIVE 6

PS4 | TEAM NINJA | 1 DE MARZO

Siete años hemos tenido que esperar para disfrutar de una nueva entrega de la veterana saga del Team Ninja y Tecmo Koei. Sus creadores parecen haberse tomado en serio las críticas hacia la quinta entrega, por lo que han tomado el tiempo necesario para ofrecer una propuesta a la altura de la saga.

Esta nueva entrega estará menos sexualizada, tal y como han anunciado desde el estudio nipón. Es cierto que las luchadoras seguirán siendo explosivas o que la física de los pechos no se ha eliminado, pero sí parece que todo es menos exagerado. El plantel, por cierto, incluirá al menos 25 luchadores, con novedades como el mexicano Diego o la científica NiCO. Los combates serán muy tácticos, con el añadido de nuevos movimientos especiales, como los Brake Blow, un ataque imparable para la defensa rival, o los Break Hold, una técnica defensiva que nos permitirán realizar un contraataque para la mayoría de golpes del adversario. El Fatal Rush, además, nos permitirá realizar un combo simplemente pulsando un botón, algo dirigido a los más novatos. El nuevo motor gráfico otorgará un detalle nunca visto en la saga, permitiéndonos ver las heridas que hacemos a nuestros rivales, el sudor de nuestros luchadores y dejándonos personalizar nuestra indumentaria.

Team Ninja quiere aparcar su lado más "sexual" para apostar por la jugabilidad y los eSports en *DoA 6*.



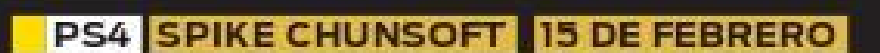


JUMP FORCE

PS4 | SPIKE CHUNSOFT | 15 DE FEBRERO





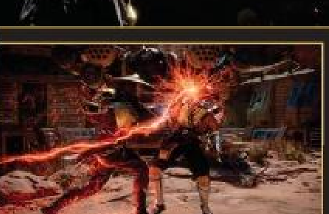




Jump Force pinta tan bien que nos sigue pareciendo un sueño. Se trata, para los que andéis perdidos, de un juego de lucha que reunirá a personajes de 13 series anime distintas en un único título.

Bola de Dragón, Caballeros del Zodíaco, One Piece, Naruto, Bleach, Yu-Gi-Oh!, Black Cover, City Hunter, El Puño de la Estrella del Norte, Hunter x Hunter, Yu Yu Hakusho, My Hero Academia y Rurouni Kenshin serán los que aporten personajes controlables. Además, Light y Ryuk de Death Note también harán actod e presencia, junto a otros cuatro nuevos personajes creados por el mismísimo Akira Toriyama para la ocasión. El estilo de lucha será realmente dinámico, con peleas 3vs3 muy frenéticas y cargadas de adrenalina y que, lógicamente, mostrarán todos los golpes que han hecho famosos a cada personaje. El estilo gráfico, a medio camino entre el realismo y los cómics, tiene una pinta tremenda.

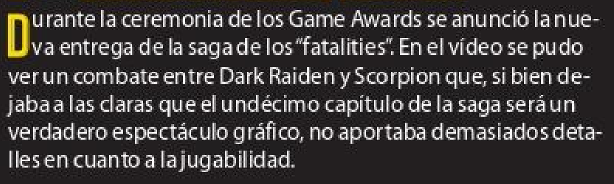



MORTAL KOMBAT 11



PS4 | NETHERREALM STUDIOS | 23 DE ABRIL



Durante la ceremonia de los Game Awards se anunció la nueva entrega de la saga de los "fatalities". En el vídeo se pudo ver un combate entre Dark Raiden y Scorpion que, si bien dejaba a las claras que el undécimo capítulo de la saga será un verdadero espectáculo gráfico, no aportaba demasiados detalles en cuanto a la jugabilidad.

El modo Historia volverá a jugar un papel fundamental y parece que el argumento girará en torno a un nuevo personaje. La personalización de los luchadores será otra de las claves, tanto en lo visual como en cuanto a estilo de lucha. Aunque se ha rumoreado qué luchadores formarán parte del plantel, incluso mencionando a Spawn, aún no hay nada oficial. Lo que sí está confirmado es que sus creadores pretenden que *Mortal Kombat 11* se convierta en uno de los grandes exponentes del género en los torneos de eSports.




KILL LA KILL THE GAME: IF

PS4 | ARC SYSTEM WORKS | 2019

El conocido anime de Studio Trigger aterrizará en PS4 con un juego de lucha editado por los artífices de la saga *Guilty Gear* y *Dragon Ball FighterZ*. Por lo que hemos visto hasta ahora, parece que calcará la estética de la serie de animación con sus luchadoras ligeras de ropa y que apostará por unas peleas sencillas en las que la espectacularidad será su mayor bandera. Nos ha recordado, en cierta forma, a las ágiles batallas de la saga *Naruto*, aunque el uso de espadas y otras armas supondrá una gran diferencia a nivel estratégico. Entre los personajes ya confirmados podemos encontrar a Nui Harime, Ragyou Kiryuuin, por ejemplo.




SHOVEL KNIGHT SHOWDOWN

PS4 | YACHT CLUB GAMES | 2019

Lo nuevo de *Shovel Knight* no será un plataformas a lo *Ghost n' Goblins*, sino un juego de lucha parecido a lo que vimos en *PlayStation All-Stars Battle Royale*. Es decir, batallas para cuatro jugadores en las que el caos y las tortas serán las claves. Podremos escoger entre más de 16 personajes, disputar batallas en varios modos de juego, como uno que nos obliga a recoger gemas que dejan nuestros rivales al ser golpeados para ganar, batallas 2vs2 por equipos, un clásico modo historia para cada personaje y distintos minijuegos. La estética retro y pixelada del juego original se mantendrá intacta en esta nueva versión.

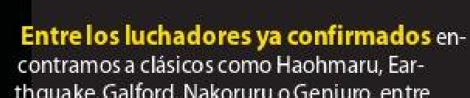



SAMURAI SHODOWN



PS4 | SNK | 2019

Una de las sagas de lucha más longevas y valoradas de la historia regresará a PS4 10 años después de la última entrega. En esta ocasión el estilo gráfico será mucho más realista y explotará el motor Unreal 4 para ofrecer unas peleas llenas de efectos que prometen convertirlas en un auténtico "show-down".



Entre los luchadores ya confirmados encontramos a clásicos como Haohmaru, Earthquake, Galford, Nakoruru o Genjuro, entre otros. Los combates mantendrán la esencia de la saga, enfrentando a samuráis y ninjas y haciendo uso de espadas, katanas, dagas, etc... aunque también se adaptará a los nuevos tiempos siguiendo el estilo, tanto visual como jugable, de lo que supuso *Street Fighter IV* en su día para la saga de Capcom. Esperamos que esta entrega reviva los tiempos de gloria de SNK.

VELOCIDAD

La parrilla de salida de este 2019 estará conformada, en su inmensa mayoría, por propuestas arcade que nos pondrán al volante de karts, motos de cross o coches deseosos de estrellarse con sus colegas.







CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

PS4 | BEENOX | 21 DE JUNIO

Muchos decían que las mascotas estaban muertas y que los tiempos de los marsupiales, los erizos y otros animales antropomórficos habían llegado a su fin. Sin embargo, el éxito de propuestas como *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* o *Spyro Reignited Trilogy* ha hecho que compañías como Activision no se lo piensen dos veces para reeditar los grandes clásicos del catálogo de PSone. Uno de ellos, sin duda, fue *Crash Team Racing*, el arcade de karts desarrollado por Naughty Dog, que volverá a PS4 en formato remasterizado.



El juego estará completamente rehecho, utilizando nuevos gráficos, animaciones, etc... Por supuesto, tal y como podéis ver en una de las imágenes, incluirá todos los circuitos del juego original, junto a trazados completamente nuevos. Las carreras online prometen ser uno de sus puntos fuertes, así como el tuneo de nuestros karts (habrá vehículos incluso de aquel *Crash Nitro Kart*) y nuevos personajes. Además de los ocho personajes del juego original, Beenox ya ha confirmado la presencia de Komodo y Ripper Roo en la lista de corredores, aunque esperamos que incluso haya más novedades. La edición Nitros Oxide, sólo digital, incluirá, entre otras cosas, al personaje en cuestión desbloqueado desde el principio. En la edición normal habrá que adquirirlo jugando.

Crash pisa el acelerador y regresa a PS4 con el remake de su mítico spin-off de carreras de karts.



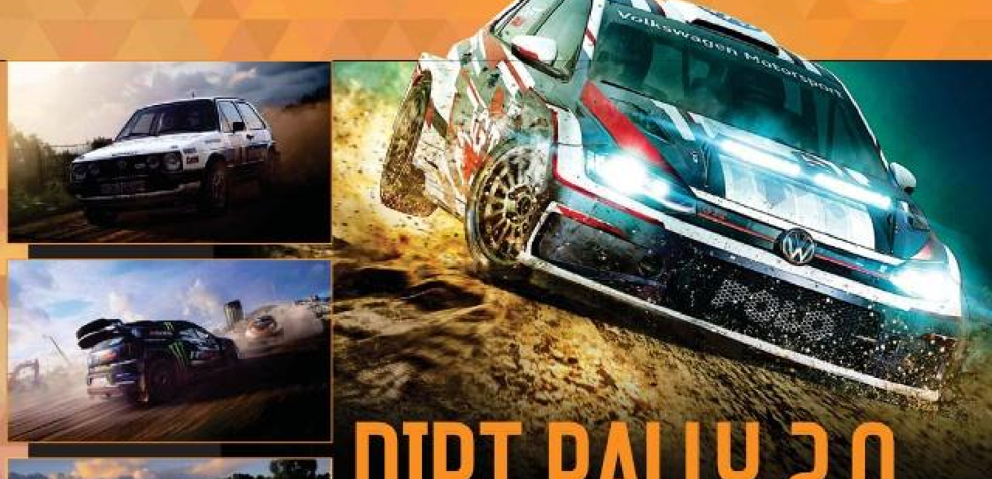


WRECKFEST

PS4 | BUGBEAR ENTERTAINMENT | 2019

El heredero espiritual de las dos primeras entregas de *FlatOut* lleva un lustro en desarrollo, pero por fin verá la luz este año para saciar la sed de los nostálgicos del mítico Destruction Derby de PSone.

El motor de físicas será el eje sobre el que girará toda la experiencia de juego. Serán carreras, sí, pero la gracia estará en que no habrá norma que valga y podremos chocar con nuestros rivales para sacarlos de la carretera y mandarlos al pit box de un topetazo. Por supuesto, también habrá arenas en las que simplemente destruir a nuestros competidores, sin importar quién corre más ni necesidad de una vulgar línea de meta. La personalización de nuestros vehículos, tanto a nivel estético como sobre todo mecánico será fundamental, permitiéndonos crear desde un lento tanque que aguante las embestidas hasta un rápido y frágil bólido. Por supuesto, habrá carreras online, un modo carrera que promete ser muy completo y montones de desafíos con vehículos como segadoras, autobuses escolares...



DIRT RALLY 2.0

PS4 | CODEMASTERS | 26 DE FEBRERO

El genial simulador de Codemasters prepara secuela de la mano, una vez más, de la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallycross. En esta ocasión podremos disfrutar de seis localizaciones: Nueva Zelanda, Argentina, España, Polonia, Australia y Estados Unidos. Podrían llegar más en forma de DLC.

El realismo y la simulación serán los pilares jugables. El modo Carrera incluirá cinco grandes divisiones que nos llevarán hasta el nivel maestro en el que tendremos que mantenernos compitiendo al más alto nivel. Tendremos que crear nuestro propio equipo, contratar a los mecánicos, mejorar los vehículos, etc... A nuestra disposición tendremos más de 50 vehículos, con joyas como el VW Polo GTI R5, el Citroën C3 R5 o el mítico Lancer Evolution X de Mitsubishi. Las mejoras en el control y el sistema de físicas, con superficies que se irán deformando a nuestro paso, serán las mayores diferencias jugables respecto a la pasada entrega. El online incluirá desafíos diarios, semanales, eventos, ránkings, etc.





TEAM SONIC RACING

PS4 | SUMO DIGITAL | 21 DE MAYO

Los quince personajes más míticos del universo Sonic se darán cita en los circuitos. La gran apuesta de esta entrega será el juego cooperativo por equipos. Así, tendremos que compartir "power ups" con nuestros compañeros y realizar acciones conjuntas para llenar un medidor que multiplicará la velocidad de todo el equipo. Además, recibiremos puntos en función de nuestro trabajo en conjunto, no del lugar en el que lleguemos a meta. Habrá 21 circuitos, algunos extraídos de las pasadas entregas e incluso contará con un modo Historia que hará las veces de tutorial. Podremos jugar cuatro corredores de forma local y hasta 12 online.





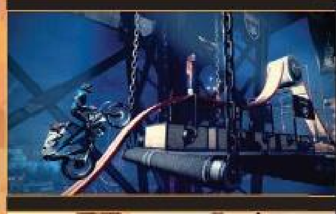
MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2

PS4 | MILESTONE | 8 DE FEBRERO

La secuela del notable simulador de motocross del estudio italiano Milestone está a punto de arrancar. En el modo Carrera no sólo tendremos que quedar primeros, sino que habrá que gestionar los patrocinadores, la rivalidad con otros corredores, los entrenamientos, etc. La personalización alcanzará un nuevo nivel gracias al nuevo editor de circuitos, muy mejorado con respecto a la pasada entrega, y más de tres mil opciones para customizar a nuestro piloto y su motocicleta. Además, tanto la jugabilidad como el apartado gráfico prometen ofrecernos más realismo y espectacularidad que nunca. Llegará el mes que viene.









TRIALS RISING

PS4 | UBISOFT | 12 DE FEBRERO

La exitosa saga *Trials* prepara su entrega más ambiciosa, *Rising*, que llegará el próximo mes de febrero. Una de las novedades más locas, y que prometen mil risas y piques, serán las motos tándem, en las que dos jugadores se subirán en la misma moto. Cada uno tendrá la mitad del control de la potencia y el equilibrio, así que ya os imagináis el "desastre".

El multijugador, local para cuatro jugadores promete ser otro de sus puntos fuertes, así como el online para hasta ocho pilotos. El editor de circuitos será más completo que nunca, con piezas de las anteriores entregas de la saga y un sinfín de novedades. Las localizaciones incluirán locuras como lanzarnos desde la Torre Eiffel, escapar de un alud en el Everest o circundar el cráter de un volcán en el parque de Yellowstone, por ejemplo. La personalización de nuestro piloto y su moto también estará más elaborada que nunca.

VARIOS

Además de disparos, acción, aventura, velocidad u otros géneros más típicos, el catálogo de PS4 también recibirá una buena cantidad de "rarezas" a lo largo de 2019. Aquí os hablamos de las que más expectación están levantando. Hay de todo.





CATHERINE: FULL BODY

PS4 | ATLUS | 2019

Uno de los mejores títulos del catálogo de PS3 (así de claro) volverá a PS4 con una reedición cargada de novedades. Si no jugasteis en su día os lo resumimos. Nosotros controlamos a Vincent, un joven que mantiene una relación de pareja con Katherine, que intenta que nuestro héroe se decida a pedirle matrimonio de una vez. Un buen día, se topa con Catherine, una explosiva jovencita que es todo lo contrario y sólo busca seducirle. Mientras tanto, todas las noches, nuestro protagonista debe sobrevivir a una serie de puzles en los que debemos escalar una montaña de bloques que debemos mover para poder avanzar.

Esta reedición no sólo mejorará el apartado gráfico sino que también incluirá novedades jugables.

La mayor novedad de esta reedición será Rin, una nueva opción para nuestro protagonista que convertirá el triángulo de amor bizarro del juego original en un cuadrado sentimental que terminará de volver tarumba a nuestro héroe. La historia contará con una gran cantidad de nuevas escenas de animación y, a nivel jugable, también incluirá varias novedades. La más llamativa es que podremos mover varios bloques al mismo tiempo, lo que podrá complicar o simplificar los puzles en función de la ocasión, pero también habrá un nuevo nivel de dificultad y otro final. Además, Joker, el protagonista de *Persona 5* será un nuevo personaje controlable en los modos de desafío y la voz de Ann Takamaki en la aventura de rol también será seleccionable para interpretar a Catherine. El apartado gráfico también tendrá un aspecto mucho más espectacular y, aunque mientras escribimos estas líneas aún no se ah confirmado de forma oficial, todo parece indicar que llegará a occidente cerca de su fecha de estreno en Japón, fijada en el 14 de febrero.







DRAGON QUEST BUILDERS 2

PS4 | SQUARE ENIX | 2019

Competir con el todopoderoso *Minecraft* no es tarea sencilla, pero eso es exactamente lo que consiguió, en cierta medida, la primera entrega de esta saga ambientada en el universo *Dragon Quest* y lo que pretende hacer, mejor aún, su secuela.

El juego cooperativo para cuatro jugadores será la adición más interesante de esta segunda entrega. La gran diferencia respecto al superventas de Mohjang será, una vez más, la existencia de un argumento (que estará situado tras los acontecimientos de *Dragon Quest II*) y las mecánicas roleras que inundan su desarrollo. El villano de aquella entrega, Malroth, volverá a hacer acto de presencia intentando destruir las edificaciones que crearemos. Las construcciones podrán ser el triple de altas que en el juego original, contaremos con un buen número de nuevos materiales y artilugios y, además, también podremos explorar regiones acuáticas gracias a las habilidades buceadoras de nuestros protagonistas. Nosotros, desde luego, estamos deseando catarlo.





PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

PS4 **CAPCOM** **PRIMER TRIMESTRE 2019**

Protesto, que diría nuestro abogado favorito. Y protestamos porque, hasta ahora, no hemos podido catar sus aventuras en PS4. Este pack incluirá las tres entregas de Nintendo DS: *Phoenix Wright: Ace Attorney, Justice for All* y *Trials and Tribulations*.

Como abogado defensor primerizo, nuestra misión será defender a personas que han sido injustamente acusadas de cometer distintos crímenes y desenmascarar a los verdaderos culpables en pleno juicio. Interrogar a los testigos y descubrir qué trolas nos están intentando colar será la clave para construir el verdadero relato de los acontecimientos y desmontar así las coartadas y mentiras de los criminales. Los estrambóticos fiscales no nos lo pondrán fácil, así que tendremos que descubrir las contradicciones en sus argumentos para convencer al juez de la verdad. El sentido del humor, unos personajes que rozan el surrealismo y crímenes que en muchos casos resultan tremendamente misteriosos pondrán la guinda a una trilogía que ofrecerá unas 50 horas de juego. Para vosotros, Perry Masons.

PS4 **MEDIA MOLECULE** **2019**

DREAMS

Crear nuestro propio videojuego es el ambicioso propósito de los creadores de *Tearaway* con su nueva obra. En lugar de modificar elementos prefabricados, como en *Little Big Planet*, aquí podremos moldear en 3D, animar, crear la música, los elementos jugables,... Todo, para construir nuestro juego soñado.



PS4 **TRIUMPH STUDIOS** **2019**

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

Los creadores de *Overlord* nos traerán, por primera vez a consola, su saga *Age of Wonders*. En esta entrega, ambientada en el futuro, habrá que explorar los restos de la Unión Estelar. La estrategia, claro, será el eje, pero también tendremos toques de rol, combates por turnos, exploración, construcción, etc.



PS4 **SPIKE CHUNSOFT** **29 DE MARZO**

DANGANRONPA TRILOGY

La trilogía *Danganronpa* incluirá la remasterización de las dos primeras entregas, *1&2 Reload*, y el último capítulo de la saga, *V3: Killing Harmony*, en un pack la mar de jugoso. Ya sabéis lo que nos espera, tres novelas visuales con toques de aventura que siempre ofrecen argumentos tan sorprendentes como originales.



PS4 **LIMBIC ENTERTAINMENT** **VERANO**

TROPICO 6

El Presidente prepara su triunfal regreso a PS4 con una entrega que ampliará los horizontes de nuestro gobierno permitiéndonos gestionar varias islas al mismo tiempo. También disfrutaremos de nuevos medios de transporte, como teleféricos, discursos llenos de promesas que no cumpliremos y online para cuatro.





THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUX

PS4 **GALACTIC CAFE** **2019**

Uno de los grandes responsables de popularizar el subgénero de los "walking simulator" fue este hit del 2013 que, por fin, llegará a consolas con una nueva edición que incluirá nuevo contenido y más finales para la original historia de nuestro héroe Stanley.

La jugabilidad se centra en explorar los escenarios mientras un narrador nos cuenta la historia que vamos viviendo y realiza todo tipo de bromas que, en ocasiones, rompen la cuarta pared aludiendo al propio jugador. La toma de decisiones es otra de las claves de su desarrollo, que desembocan en distintos finales para las andanzas de Stanley. Nuestro héroe es un oficinista cuya monótona existencia da un giro de 180 grados cuando su ordenador deja de funcionar y, sin saber qué hacer, decido explorar el edificio, descubriendo un mundo surrealista.





INCÓGNITAS

Algunos juegos de los que os hemos hablado quizás no lleguen en 2019, pero hay un grupo del que o bien se sabe muy poco o bien tienen incluso más papeletas para retrasarse. Son las incógnitas.

Puede que títulos como *The Last of Us II, Death Stranding, Ghost of Tsushima* o *Beyond Good & Evil 2*, por citar algunos, acaben llegando en 2020. Nosotros somos gente ansiosa y optimista así que, aunque sea improbable, esperamos disfrutarlos todos este año. Además, también encontramos una gran cantidad de incógnitas durante 2019, tanto a nivel de software como, incluso, de hardware. Como tenemos alma de analistas, "insiders" e "influencers", hemos reservado estas líneas para elucubrar qué podríamos llegar a ver en 2019 y más allá. Sin más dilación, vamos al lío.

Empecemos con las malas noticias, como mandan los cánones. Hay juegos que, directamente, están en el más absoluto de los limbos, en eso que los anglosajones llaman *development hell* o *vaporware*. Títulos a los que se les espera en mucho tiempo o que podrían hasta cancelarse. En el primer grupo tendríamos juegos como *Final Fantasy VII Remake*, que fue anunciado en el E3 2015 y que lleva muchísimo tiempo desaparecido. Square Enix insiste en que el desarrollo va viento en popa, pero sería un milagro verlo antes de 2020, siendo muy benévolos. Algo similar podríamos decir de *Wild*, la interesante propuesta indie de Michel Ancel, que parece haberlo dejado de lado para centrarse en *Beyond Good & Evil 2*. Un caso muy estrambótico es el de *Dead Island 2*, que estaba siendo desarrollado por Yager Development y que llegó a estar bastante avanzado. De hecho, nosotros pudimos jugarlo hace ya unos años. El caso es que, desde 2016, ha pasado a manos de Dambuster Studios y, básicamente, no hemos vuelto a saber nada de él. *Deep Down* es otro caso muy sangrante, porque la apuesta de Capcom tiene una pinta tremenda y, desgraciadamente no acabamos de fiarnos de que llegue en algún momento cercano. Bethesda también nos tiene en ascuas con *The Elder Scrolls VI*, al que no esperamos, si somos sinceros, ni en 2020. Antes de eso, aunque tampoco parece que vaya a llegar pronto, podremos disfrutar de *Starfield*, la epopeya espacial que promete ser la nueva gran apuesta de la compañía. *System Shock 3* es otra gran promesa que nos encantaría ver. El regreso de la saga viene de la mano de sus creadores originales, con Warren Spector y Sheldon Pacotti a la cabeza, pero mucho nos tememos que es otro juego que se podría demorar más de la cuenta. *Borderlands 3* se encuentra en tierra de nadie. Sólo hemos visto algunas imágenes de una etapa muy temprana de su desarrollo, pero no nos sorprendería que llegase relativamente pronto.

Juegos como *Deep Down, Dead Island 2* o *Final Fantasy VII Remake* se están demorando demasiado.

En el lado de las buenas noticias tenemos juegos de los que prácticamente no se ha visto nada, pero que están fechados oficialmente para 2019. Hablamos, entre otros, de *Avengers Project* y *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Ambos están basados en franquicias multimilonarias y cuentan con grandes estudios detrás, así que esperamos grandes cosas de ellos. Tampoco sabemos nada de *The Talos Principle 2*, el nuevo *Dragon Age*, el juego de *Avatar* o lo nuevo de Rocksteady, pero nos encantaría verlos asomar, aunque sea en el horizonte. Para cerrar nos toca hablar de un tema peliagudo, la posible llegada de PS5. Distintos analistas dicen que será anunciada este año, que saldrá en 2020, que llegará más adelante, que no tendrá lector de discos y demás "bla bla blas". Aunque a todos nos ilusiona su llegada, por el momento estamos contentos con PS4 y creemos que le queda mucha vida.



PS5 podría ser anunciada este año y llegar en 2020, pero nosotros estamos muy contentos con PS4.



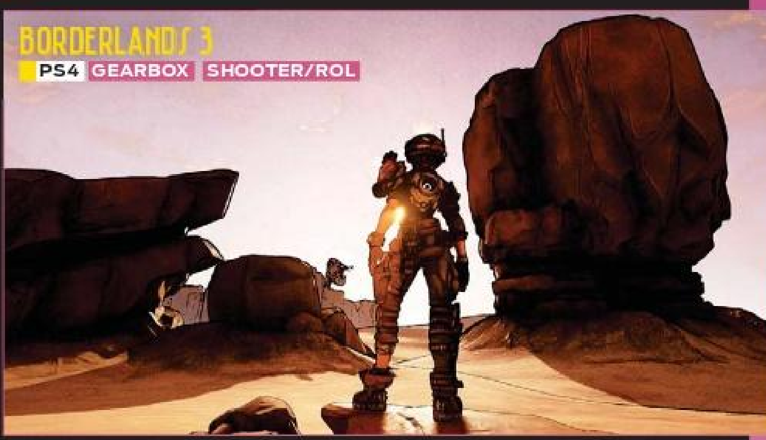






AVENGERS PROJECT
PS4 CRYSTAL DYNAMICS AVENTURA


STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER
PS4 RESPAWN ENTERTAINMENT ACCIÓN


BORDERLANDS 3
PS4 GEARBOX SHOOTER/ROL




WILD
PS4 WILD SHEEP STUDIO AVENTURA

SYSTEM SHOCK 3
PS4 OTHERSIDE ENTERTAINMENT AVENTURA



EL VIAJE MÁS ÉPICO POR LA MADRE RUSIA

METRO EXODUS



A bordo del tren Aurora, Artyom y los Spartans recorren la Rusia post apocalíptica: desde el desierto del Caspio hasta los bosques de la Taiga. Os contamos por qué *Metro Exodus* es uno de los mayores lanzamientos de 2019.

PS4 | 4A GAMES | SHOOTER | 15 DE FEBRERO

El ataque a Los Oscuros, la fuga de la prisión del Cuarto Reich, la batalla final contra Los Rojos... Artyom, el callado protagonista de la saga *Metro*, ha vivido aventuras inolvidables en Moscú y en la red de estaciones bajo la ciudad. Pero ahora él y los suyos han de abandonar su antiguo refugio y viajar por toda Rusia, en un viaje que sirve como eje central del ambicioso *Metro: Exodus*. Al igual que Artyom, nosotros también nos hemos embarcado en un viaje pero no a tierras soviéticas, sino a Londres. Allí hemos jugado a fondo la versión casi definitiva del juego, para poder desvelaros todo lo que nos tiene reservado el espectacular título de 4A Games.

Hasta ahora conocíamos los paisajes helados del Volga y los inmensos bosques de la Taiga, dos de los niveles de *Metro Exodus*. Pero en esta ocasión el contraste es mucho más impactante con el Caspio, un capítulo inédito del juego y que pudimos analizar en Londres. En el mundo post apocalíptico de *Metro*, el lago del Mar Caspio es ahora un vasto desierto. Dado que el viaje de Artyom en











el juego abarca todo un año, las estaciones cambian de un nivel a otro. Cuando llegamos al Caspio es pleno verano, y el contraste es impresionante. La saga nos había acostumbrado a una ambientación casi siempre invernal, en la que eran frecuentes los paisajes nevados. El Caspio es diametralmente opuesto: el sol preside este erial y el calor sofocante es palpable. Se nos hace evidente que, gracias a "la excusa" del viaje, 4A Games nos quiere ofrecer los escenarios más variados y grandiosos de toda la saga. El juego se recrea en la belleza de este nuevo nivel, con un espectacular plano-secuencia inicial desde la locomotora del Aurora. Anna, la francotiradora del grupo, está junto a nosotros. Su bello rostro es ejemplo del salto de gigante que han dado los modelos en esta entrega, mucho más realistas y detallados. En 4A Games están muy orgullosos del resultado, hasta el punto de incluir un Modo Foto desde el primer día de lanzamiento de *Exodus*, para que podamos recrearnos con los rostros y texturas. Anna es además la esposa de Artyom, quien a veces tiene con ella gestos de innegable ternura. Son detalles que hacen más humano a nuestro héroe, y que lo reafirman como uno de los grandes personajes de los últimos tiempos. Miller, el gruñón líder de los Spartans, nos encarga encontrar agua, carbón y

Con *Exodus*, 4A Games ha dado rienda suelta a su creatividad, pero manteniendo intacta la esencia de la saga *Metro*.

1 LOS TEMIBLES HUMANIMALES habitan el desierto y atacan en grupo.

2 ENTRE LOS SUPERVIVIENTES del mundo exterior habrá nuevos aliados que se unirán a la tripulación del Aurora.

3 EL DESIERTO APOCALÍPTICO y sus saqueadores son una muestra de la variedad que ofrece cada nivel.

4 LAS ARMAS SE ENCASQUILLAN si no se mantienen en buen estado, limpiándolas en un banco de trabajo.

5 EL LISTÓN VISUAL es muy elevado; tanto, que *Metro Exodus* ofrecerá Modo Foto desde el primer día.

LA VIDA DE ARTYOM

LA SAGA *METRO* tiene dos entregas y un recopilatorio. Los juegos se basan en las novelas de Dmitry Glukhovsky, en las que la humanidad vive bajo tierra tras una guerra nuclear.



Metro 2033 (2010)

La primera aventura del joven Artyom sirvió para conocer la vida en este mundo post apocalíptico, las distintas facciones y los monstruos que lo habitan. Culmina con la destrucción de una nueva raza, Los Oscuros.



Metro Last Light (2013)

Artyom busca su redención en esta magnífica aventura. Con un ritmo emocionante y más incursiones al exterior, en *Last Light* vivimos de primera mano la crueldad del Cuarto Reich y libramos la batalla definitiva contra Los Rojos.



Metro Redux (2014)

Recopilatorio de ambos juegos para PS4, con una versión mejorada del motor gráfico 4A, resolución de 1080p y 60 frames por segundo. *Metro Redux* también incluye mejoras en la jugabilidad y todo el DLC publicado.

DESDE UCRANIA CON AMOR

LA REPÚBLICA UCRANIANA se ha convertido en un país de referencia en el sector por su producción de grandes juegos.



Sherlock Holmes

Los ucranianos Bullfrog están detrás de los últimos (y fantásticos) juegos del detective británico. Ahora preparan en *The Sinking City*, un juego de terror lovecraftiano.



Warface

Este shooter gratuito ha sido toda una sorpresa en el catálogo veraniego de PS4. Lo firma Crytek Kiev, la "rama" ucraniana del estudio responsable de la saga *Crysis*.



S.T.A.L.K.E.R.

El precursor de *Metro* dio origen también a 4A Games. Antes de crear el estudio, sus integrantes trabajaron en GSC Game World, creadores de esta saga de culto en PC.



Cossacs

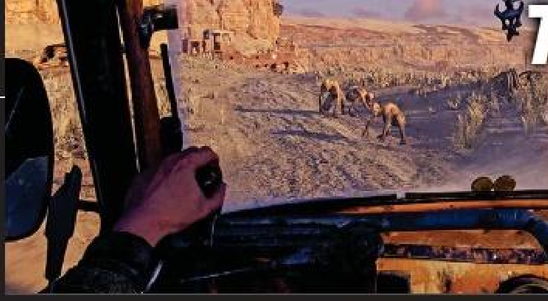
Esta saga de estrategia en tiempo real se ha convertido en la otra gran serie de referencia de GSC Game World. Los usuarios de PC han disfrutado ya de seis entregas.



Magrunner

Una original mezcla de rompecabezas y acción, aliñada con toques de H.P. Lovecraft. *Magrunner* es el título más peculiar de Frogwares, y un auténtico "tapado" de PS3.











6 HAY CICLO NOCHE-DÍA, transformando la experiencia de juego sobre todo en los espacios abiertos.

7 ¡ACELERA, ARTYOM! La furgoneta nos permitirá abrirnos paso por el Caspio.

8 VUELVEN LOS OSOS MUTANTES ¡y con sed de sangre! Son las criaturas más temibles de la Taiga.

9 LOS NIÑOS DEL BOSQUE dominan la Taiga. Le darán varios quebraderos de cabeza a Artyom...

10 EL SALTO VISUAL de los personajes impresiona, sobre todo en el modelado facial.

11 CADA NIVEL es un "mini sandbox" lleno de sorpresas y peligros. Explorarlos es toda una aventura.

de paso investigar a los bandidos que perseguían a una mujer. Hora de partir.

El desierto del Caspio es un escenario inmenso que sirve como ejemplo de la estructura del juego. Cada nivel de mundo abierto es un "mini sandbox" con varios tipos de escenario (los cuales podemos explorar libremente) y con peligros característicos del entorno. En este paisaje árido nos esperan geiseres de fuego, grupos de Humanimales y, por supuesto, forajidos. Podemos ir "a saco" contra ellos, o bien optar por el sigilo e incluso evitar sus muertes. A veces es el propio juego quien decide cómo son los enfrentamientos, dando lugar a una jugabilidad siempre "fresca" y variada. Poco después nos hacemos con una furgoneta, que se puede conducir con total libertad (otra de las novedades de *Exodus*). Siempre que queramos podemos desviarnos del objetivo principal para encontrar materiales con los que fabricar munición y otros suministros. Es otra muestra de la brillante jugabilidad de *Exodus*: La escasez de recursos hace que merezca la pena correr riesgos e investigar los alrededores, convirtiendo la exploración en una de los aspectos más gratificantes del juego. Si seguimos el mapa llegaremos hasta la mujer del principio, una guerrera que vive en el desierto y que nos pide recuperar una foto familiar. Así funcionan las misiones secundarias en *Exodus*: como "encargos" adicionales dentro de un objetivo más definido. En este caso, la misión es adentrarnos en unas instalaciones subterráneas en busca

En un mismo nivel podemos pasar de explorar el desierto a abrirnos paso por unas lóbregas instalaciones subterráneas.





EDICIÓN ESPARTANA DE AUTÉNTICO LUJO

LA SPARTAN EDITION es un impresionante "bidón radiactivo" con una figura de Artyom, parches, postales y una chapa identificativa. Se puede adquirir por separado por 150 €, o bien por 250 € junto con la Edición Aurora del juego, que incluye steelbook, libro de arte y el pase de temporada.



de unos planos. Es alucinante cómo pasamos del escenario abierto del Caspio a un escenario bajo tierra, con el típico estilo claustrofóbico de la saga. Una diversidad de niveles que da idea de la ambición del *Exodus*, capaz de ofrecer una aventura en cada capítulo.

Esa capacidad de sorprender está presente en todos los niveles del juego. Así ocurre en la Taiga, con la facción de Los Niños del Bosque, los lobos o los temibles osos mutantes; también nos sentimos así en Volga, con sus lagunas llenas de peligros y los fanáticos religiosos. Una gran aventura pero también una historia inolvidable, la más épica y dramática en la ajetreada vida de Artyom. Un héroe que ha evolucionado a la par que 4A Games: comenzó siendo novato y ahora es un guerrero con madera de líder, tal y como le ha ocurrido a este magnífico estudio ucraniano.



HUW BEYNON - Brand Manager de Metro: Exodus

"Artyom encarna los valores de 4A Games, posee su mismo espíritu de lucha y superación."

PlayManía viajó a Londres para jugar *Metro Exodus* y entrevistar a Huw Beynon. El Brand Manager de Deep Silver nos desvela las claves del juego, su producción y cómo será el futuro de 4A Games.

¿Cómo ha evolucionado Artyom en *Exodus*?
El Artyom de esta nueva entrega es muy distinto del novato que conocimos en *Metro 2033*. Aquel juego fue su viaje iniciático, su toma de contacto con el mundo. *Last Light* en cambio mostraba su camino a la redención, tras lo que les hizo a Los Oscuros. En *Exodus* Artyom es un guerrero experimentado, así como un miembro fundamental de los Spartans. Ahora es una figura de autoridad, pero mantiene esa humanidad que le caracteriza, sobre todo con Anna, que es ahora su esposa.

¿Qué empujó a 4A Games a expandir tanto el concepto de la saga con *Metro Exodus*?
Querían plantearse un gran reto. *Metro 2033* tuvo una estructura lineal bien definida, y *Last Light* fue una expansión de ese esquema. Con *Exodus* el estudio quería aprovechar toda su creatividad, y ahí es donde entra el concepto central del viaje a través de Rusia. Además, fueron conscientes de que al introducir varios escenarios, los jugadores iban a querer explorarlos.

> **"Cada nivel de *Exodus* es un mini sandbox, pero también un microcosmos con sus propias grupos sociales, enemigos y desafíos".**

¿De qué modo habéis equilibrado los niveles de mundo abierto, con las fases más lineales y "escriptadas" que son propias de la saga?
¡Este ha sido nuestro mayor desafío, y no ha sido sencillo! Las versiones prototipo de *Exodus* se basaban demasiado en la jugabilidad de mundo abierto, lo cual "diluía" la identidad de la saga. Decidimos que, en vez de un gran mundo abierto, debíamos ofrecer varios niveles que fuesen como un pequeño sandbox cada uno. Al mismo tiempo, la historia está bien definida y sigue un hilo conductor. No hay miles de secundarias como en los grandes juegos de mundo abierto; más que nada porque creemos que no serían propias de la saga *Metro*. El jugador tiene clara su misión en todo momento, pero puede explorar cada nivel con total libertad. Este tipo de niveles de mundo abierto se intercala con otros más "cerrados" y típicos de *Metro*.

> **"En Rusia hay una enorme expectación por *Exodus* debido a su ambientación; los jugadores van a poder visitar lugares de su propio país".**

El salto gráfico es impresionante: ¿habéis usado una nueva versión del 4A Engine?
Así es. El 4A es el software "de la casa", y además permite introducir todo tipo de mejoras. Para cumplir las necesidades del equipo de diseño, el motor gráfico está en constante evolución. Es un proceso constante y con grandes resultados.

¿Veremos de nuevo a personajes como Los Oscuros, Los Rojos o el Cuarto Reich?
No puedo confirmarte ni desmentirte (risas). Sí te puedo decir que Los Rojos o los nazis fueron uno de los ejes de los anteriores juegos, ya que la vida giraba en torno a dichas facciones. Ahora, al salir de Moscú, Artyom visita nuevos escenarios. Cada uno de ellos es un microcosmos con sus propias sociedades, supervivientes y nuevos grupos muy interesantes.

¿Podremos acceder a varios finales, como ocurría en las entregas anteriores?
Por supuesto. Los distintos finales son ya una seña de identidad de la saga. En *Exodus* tomas decisiones conscientes, pero habrá otras de las que no te des cuenta. El juego "tomará nota" de todas estas elecciones y de tu comportamiento; por ejemplo, si matas a un enemigo que se ha rendido, o bien si le dejas inconsciente. Al terminar tu aventura, *Exodus* te mostrará el desenlace que más te mereces.

¿Cómo se vive el fenómeno de *Metro* y sus juegos en Ucrania y Rusia?
Es algo brutal... Tiene una auténtica legión de seguidores. En Ucrania sienten mucho orgullo por 4A Games y su trabajo; pero también hay muchos fans que han llegado a los juegos a través de los libros de Dmitry. En Rusia ocurre lo mismo, gracias al éxito de las novelas. Además, hay gran expectación con *Exodus* por su ambientación, ya que les va a permitir recorrer lugares que conocen de su propio país.

Si lo piensas, Artyom y 4A Games tienen mucho en común. Ambos comparten un viaje que es cada vez más ambicioso y espectacular. ¿Qué le espera al estudio en un futuro próximo?
Es una analogía muy bonita, y tienes razón. Artyom encarna el espíritu del estudio, su afán de superación. Ambos tuvieron unos orígenes humildes; en el caso de 4A Games, en diez años han pasado de una modesta oficina en Kiev a tener otra sede en Malta y un equipo internacional. Deseo que *Exodus* sea un gran éxito, y que les permita afrontar proyectos cada vez más grandes. No podría sentirme más orgulloso.

FORTNITE

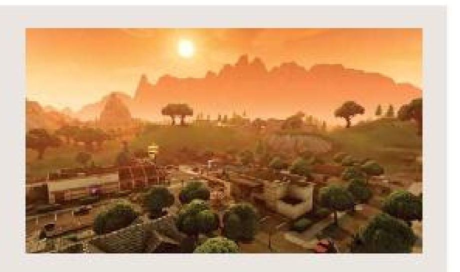
Quién te ha visto...

Lo que parecía ser una huida hacia adelante para rentabilizar un proyecto en parte frustrado, se convirtió en una moda de la que nadie era ajeno pero que a algunos les costaba tomar en serio.

LO QUE ERA...

» **Un centenar de jugadores** se lanzan a una isla de grandes dimensiones convenientemente repleta de armamento. El que queda en pie gana la partida. Esos son los fundamentos de todo Battle Royale que se precie. La receta para que Epic Games consiguiera llamar la atención de millones de jugadores y superar a su competencia es clara pero para nada simple.

» **Obviamente se intentaba replicar** el sorprendente rendimiento de *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Este juego estaba alcanzando unas cifras de vértigo a mediados de 2017. Evidentemente, no son los únicos que lo han intentado. Juegos como *Free Fire*, *Ring of Elysium*, *Realm Royale* o *Radical Heights* lo atestiguan. Solo uno lo ha conseguido e, incluso, superado.



LO QUE SE HIZO BIEN

» **El primer paso hacia el éxito** de *Fortnite BR* se puede definir con pocas palabras: capacidad de reacción. Tras un lanzamiento algo frío de lo que hoy se conoce como "Salvar al mundo", Epic Games supo identificar las claves del fenómeno Battle Royale (con *PUBG* como punta de lanza). A día de hoy parece un movimiento obvio y sencillo, pero no son pocos los que han fracasado al intentar solaparse a esta moda. Epic Games lo hizo rápido y con personalidad propia.

» **Otro acierto incuestionable** es su modelo de negocio. El ser la primera propuesta "free to play" del subgénero dotó al juego de una accesibilidad total. Todo aquel que quisiera probar qué era aquello de los Battle Royale que enloquecía a media industria, estaba a una simple descarga de experimentarlo. Además su política de temporadas y tienda de cosméticos hace que el invertir dinero en el juego sea atractivo pero ni mucho menos necesario para disfrutarlo plenamente.

» **El carácter multiplataforma** de *Fortnite BR* ha garantizado que su imparable expansión se produjera en todas las direcciones. Al lanzarse en plataformas en las que había una total ausencia de juegos Battle Royale, no contó con competencia durante un periodo que le bastó para atraer y fidelizar a millones de jugadores.

» **La mecánica de construcción** del shooter de Epic Games, aunque inicialmente suponía una barrera para muchos, ha conferido al juego un estilo e identidad con los que se ha diferenciado del resto de propuestas del género. Lo que al principio parecía un extraño y ventajista sistema de coberturas, a día de hoy ha evolucionado dando lugar a contiendas tan emocionantes como creativas. Y ya nos hemos acostumbrado a ello.





CRONOLOGÍA

28 DE JULIO, 2015
El acceso anticipado de *Fortnite* se estrena con más de medio millón de reservas aunque el interés por el título se fue disipando poco a poco.

26 DE SEPTIEMBRE, 2017
Epic Games lanza *Fortnite Battle Royale*. Un "free to play" con el que pretenden atraer jugadores y "resucitar" el modo Salvar el Mundo. Nadie imagina que estamos ante el mayor éxito de los últimos años.

6 DE NOVIEMBRE, 2017
***Fortnite Battle Royale* supera los 20 millones de jugadores** en tan sólo un par de semanas. Alcanzan este fenomenal hito unos días después de congregar 811.000 jugadores simultáneos. *Fortnite BR* es la nueva moda.

19 DE DICIEMBRE DE 2017
Epic Games anuncia el primer Pase de Batalla. Nueva economía premium que dará acceso a los jugadores a hasta 65 objetos cosméticos adicionales. Este movimiento estratégico reportará a la compañía cientos de millones de beneficio.



Lejos de ser una moda pasajera, ha crecido de manera imparable. Y parece no haber tocado techo.

Y quién te ve

Siete temporadas después se ha convertido en un fenómeno de alcance mundial y lo que está claro es que el abrumador éxito de Epic Games está lejos de definirse como un simple "golpe de suerte".

LO QUE ES...

» **La séptima temporada** no ha defraudado a nadie. Además de un nuevo bioma nevado (llamado iceberg) contamos con aviones tripulables, tirolinas, personalización de armas y vehículos mediante los "envoltorios", el Modo Creativo... y un largo etcétera que resume una de las mejores temporadas de 2018. Ahora sólo queda esperar que Epic Games siga sorprendiéndonos..

» **Con más de 200 millones de jugadores** en todo el mundo y liderando ostensiblemente las plataformas de "streaming", la palabra fenómeno se queda corta para definir el éxito de *Fortnite BR*. Lo que parecía una moda pasajera ha crecido de manera imparable, ha resistido duros competidores y, aún desde lo más alto, parece no haber tocado techo todavía.



LO QUE SE HA HECHO AÚN MEJOR

» **Cada semana hay algo nuevo.** Ya sea una skin, un arma, una trampa, algún cambio en el mapa... el juego te sorprenda continuamente con contenido. Con esto se consigue que el título se sienta vivo y en constante evolución. Desde piedras que te convierten en fantasma, lanzamisiles teledirigidos, aviones tripulables... ¡incluso transformarnos en el mismísimo Thanos! El carácter experimental del juego es digno de elogiar.

» **Todos estos cambios constantes** se someten al juicio de la comunidad. Epic Games ha demostrado escuchar a los jugadores y no dudar en modificar o suprimir elementos del juego si es voluntad de la mayoría. Esta meritocracia a la que es expuesto el diseño, elementos y mecánicas del título, hacen que los usuarios se sientan parte del devenir del shooter multijugador y no sólo espectadores de una estrategia de contenidos.

» **La evolución y, en consecuencia,** narrativa del mapa de *Fortnite BR* es un aspecto crucial para generar expectación y un hilo conductor a lo largo de su desarrollo. Este efecto culmina de manera brillante con los eventos en tiempo real que hemos vivido al finalizar algunas temporadas. Momentos como el lanzamiento del cohete o la explosión del cubo quedarán en la memoria de millones de fans.

» **La inclusión y desarrollo del Modo Creativo** supone un antes y un después en la trayectoria del juego. Esta herramienta para generar minijuegos es una inyección de creatividad que se traducirá en infinidad de contenido creado por la comunidad. Además, la integración de esas creaciones en el mapa original mediante "The Block" demuestra que aún desconocemos el alcance y profundidad del ambicioso modo.





15 DE MARZO, 2018
El directo más visto de la historia de los videojuegos. El Rubius organiza un tornero de *Fortnite* con 99 youtubers de habla hispana con más de 1 millón de espectadores en directo. Tras 12 horas, supera los 15 millones de visualizaciones.

2 DE JULIO, 2018
El cielo de *Fortnite BR* se quiebra tras el lanzamiento de un cohete. Se vive el primer evento mundial en tiempo real del juego. Esta será la tónica a partir de ahora para desarrollar una metanarrativa tan atractiva como innovadora.

27 DE NOVIEMBRE, 2018
***Fortnite* llega a los 200 millones de usuarios,** multiplicando por cinco su cifra de jugadores desde enero. Semanas antes batieron su propio record con 8,3 millones de jugadores simultáneos. Unas cifras que dan auténtico vértigo.

6 DE DICIEMBRE, 2018
The Game Awards premia a *Fortnite* como Mejor Juego en Constante Crecimiento y Mejor Juego Multijugador del año. Además estaba nominado en las categorías de Mejor Juego de Móvil y Mejor Juego de eSports. Vaya cierre de año.



JUEGO RECOMENDADO Play





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **INSOMNIAC GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio completo: **19,99€**
Precio por separado: **7,99€**



JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**



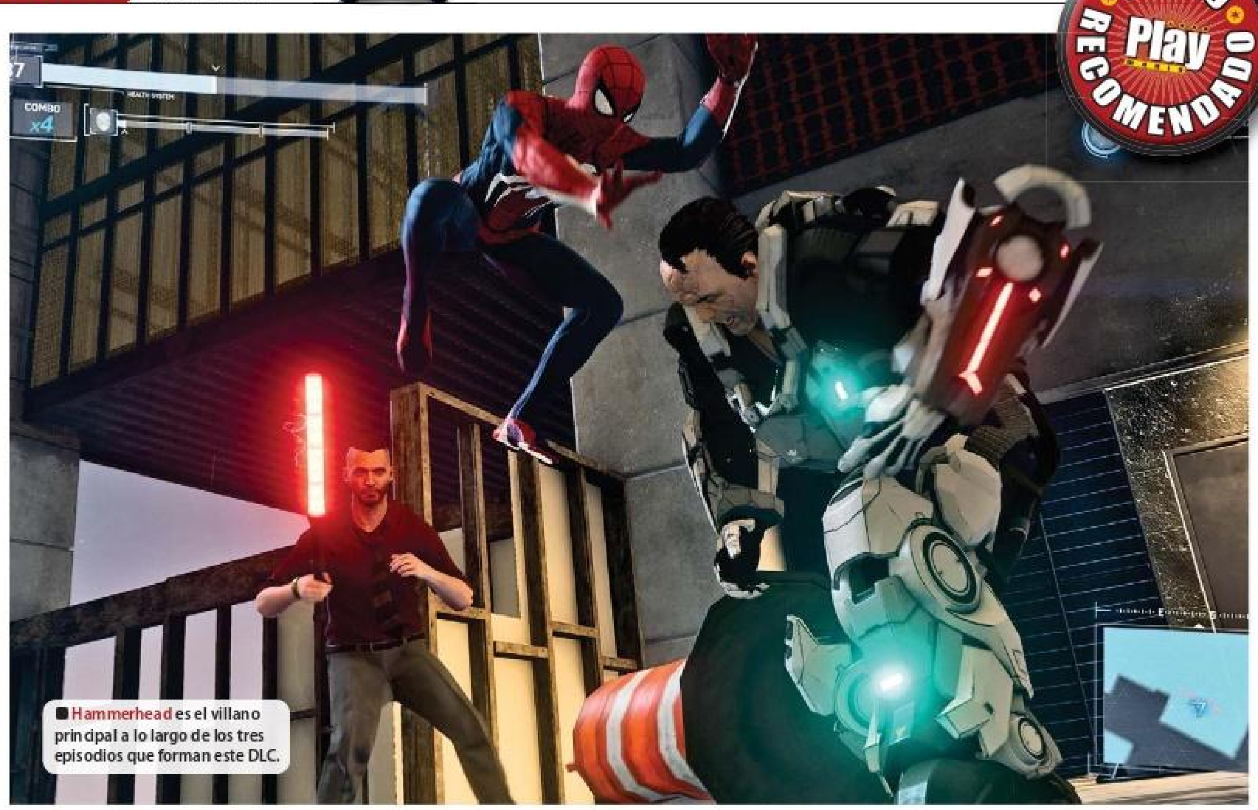
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **4K**



https://www.playstation.com/es-es/games/marvels-spider-man-ps4



Hammerhead es el villano principal a lo largo de los tres episodios que forman este DLC.

LAS **NUEVAS AVENTURAS** DEL HOMBRE ARAÑA

Spider-Man: La Ciudad que Nunca Duerme

Una ex novia ladronzuela, un mafioso con ansias de poder y una mercenaria vengativa van a traer de cabeza a nuestro querido Trepamuros.

Para alguien como Spider-Man las vacaciones son un sueño imposible. El héroe arácnido se ve envuelto en una guerra mafiosa por culpa de su ex novia, la ladrona Black Cat. Y eso no es todo: Hammerhead, un villano con cabeza de martillo, quiere doblegar a la ciudad, haciéndose con el control del crimen organizado. Para lograrlo ha robado el armamento de Silver Sable, la cual regresa a la Gran Manzana dispuesta a recuperar lo que es suyo. ¡La que te espera, Spidey!

El contenido descargable de *La Ciudad que Nunca Duerme* lo forman tres capítulos, los cuales puedes adquirir por separado (si bien para jugarlos necesitas tener el juego de *Spider-Man*). Pero tiene mayor sentido comprar el DLC al completo; no sólo por el evidente ahorro de dinero, sino porque el hilo argumental se disfruta mucho más al jugar los tres episodios "del tirón". Y es que la historia es el gran aliciente de *La Ciudad que Nunca Duerme*, arrancando con un primer capítulo más discreto (*El Atraco* es el episodio más flojo en ese sentido), para luego continuar con el emocionante *Guerras de Territorio* y concluir de forma épica en *Silver Lining*. El hecho de ser un DLC no resta importancia a los hechos que tienen lugar en *La Ciudad que Nunca Duerme*: además de introducir nuevos personajes, la historia muestra cambios importantes en las vidas de Mary Jane, Miles Morales o la capitana Yuri Watanabe. Como ocurría en

TRES EPISODIOS PARA UNA NUEVA SAGA



1 **EL ATRACO.** Al mismo tiempo que una guerra mafiosa se cierne sobre Nueva York, Spider-Man se ve obligado a ayudar a Black Cat.



2 **GUERRA DE TERRITORIOS.** La ofensiva de Hammerhead y sus hombres pone contra las cuerdas a la policía... Y también al pobre Spidey.



3 **SILVER LINING.** Hammerhead es más poderoso que nunca, pero Silver Sable ha vuelto dispuesta a todo para recuperar su tecnología robada.



Mary Jane tiene también su "momento de gloria", en el que la intrépida reportera se infiltra en unas instalaciones de la mafia.



Cyber Spider-Man es uno de los nueve trajes incluidos en *La Ciudad que Nunca Duerme*, y todos son una auténtica pasada.



Silver Sable y Spider-Man unen fuerzas en el mejor episodio de *La Ciudad que Nunca Duerme*.





Un guión "redondo" y mucha diversión son los ejes sobre los que se articulan los tres episodios que forman esta nueva aventura.

Spider-Man, los guionistas demuestran conocer perfectamente al personaje. Esta nueva aventura tiene un excelente ritmo narrativo, con un final satisfactorio tanto a nivel argumental como en lo jugable.

No hay grandes novedades en cuanto a desarrollo. Además de las misiones del argumento, Spidey afronta retos en forma de coleccionables, nuevos desafíos de Screwball, bases de enemigos o la investigación de un crimen (el cual es importante en el argumento y de cara al futuro de la saga). Es la misma fórmula que tan buenos ratos nos dio en *Spider-Man*, así que ¿por qué habría de modificarse? Suponemos que los cambios llegarán con la más que probable secuela. Pero eso no quita que nos hubiese gustado tener algún elemento inédito en la jugabilidad; en la forma, por ejemplo, de más artilugios o nuevas habilidades para Spider-Man. Sí que tenemos nueve trajes adicionales, que aunque no incluyen nuevos poderes, son todos espectaculares y están reproducidos con el mismo nivel de detalle que los que disfrutamos en *Marvel's Spider-Man*. Con unas doce horas de juego en total, *La Ciudad que Nunca Duerme* no es el DLC más extenso del mundo; pero la duración pierde importancia ante la diversión de ser Spider-Man y el guión de esta pequeña gran aventura.



¡Vuelve el Spider-Bot! Gracias a esta mascota robótica podemos desactivar bombas o espiar a un grupo de mafiosos en un "antro".



La Capitana Yuri Watanabe protagoniza los momentos más dramáticos del DLC. La evolución de su personaje promete mucho...

» NUEVOS DESAFÍOS PARA EL SUPERHÉROE

Tal y como ocurría en el juego original, *La Ciudad que Nunca Duerme* incluye una serie de retos secundarios que enriquecen la experiencia de juego. Si eres capaz de completarlos todos conseguirás un nuevo traje para Spidey, además de los otros seis que incluyen estos episodios descargables.



SCREWBALL. Vuelve la villana fanática de las redes sociales, y lo hace con varias pruebas de velocidad, combate y reflejos.



GUARIDAS. Hammerhead tiene varias bases por toda la ciudad: debes infiltrarte en ellas y eliminar oleadas de enemigos.



INVESTIGACIÓN. ¿Quién es el asesino que ha escondido nueve grabaciones para Spider-Man? La respuesta te sorprenderá...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El guión es estupendo y va de menos a más. Ser Spider-Man es una pasada. El doblaje.

» LO PEOR
Lo puedes completar en un par de tardes. No incluye artilugios o habilidades nuevas.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



93	**» GRÁFICOS** El mismo espectáculo visual que disfrutamos en el juego anterior.
90	**» SONIDO** Misma música (con alguna melodía nueva) y un fantástico doblaje.
87	**» DIVERSIÓN** Aunque podría haber tenido alguna novedad, ser Spidey es genial.
65	**» DURACIÓN** En total los DLC suman unas 12 horas, pero variadas y emocionantes.
NOTA 83	*La Ciudad que Nunca Duerme* es un DLC "como Dios manda": no es muy largo pero ofrece un buen guión y mucha diversión.





Género:
ROL
Desarrollador:
BANDAI NAMCO
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €
Precio Premium Edition:
69,99 €

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **ING/JAP**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/tales-of/tales-of-vesperia-definitive-edition



■ *Tales of Vesperia* tiene una trama adulta que ofrece sorpresas desde los primeros compases.

UN **CLÁSICO DEL ROL** QUE NUNCA PASA DE MODA

Tales of Vesperia Definitive Edition

Lo que comienza siendo una misión fácil de completar pronto se convierte en una carrera contrarreloj con el destino del mundo y sus habitantes en juego.

La saga *Tales of* regresa a PlayStation con un título muy querido por sus fans: *Tales of Vesperia*. Esta *Definitive Edition*, además de haber sufrido un lavado de cara, trae consigo todo el contenido de la versión de PS3 que se puso a la venta sólo en Japón hace casi diez años. Esto se traduce en nuevos personajes controlables, más escenas, nuevas mazmorras con sus respectivos jefes, nuevos ataques especiales, más zonas que poder explorar, nuevos trajes para los personajes...

Centrándonos en la historia, *Tales of Vesperia* se desarrolla en el planeta Terca Lumireis. Allí, sus habitantes confían ciegamente en una antigua tecnología llamada "blastia" que les proporciona energía, agua y todo tipo de suministros. Nuestro protagonista, Yuri Lowell, es un ex Caballero Imperial que debe emprender una peligrosa aventura en la que poco a poco descubrirá que personas muy poderosas están detrás de varios incidentes relacionados con las blastias de diferentes pueblos y ciudades. *Tales of Vesperia* es un JRPG en tercera persona cuyo desarrollo es una evolución de lo visto en otro clásico de la franquicia, *Tales of the Abyss*. Así tenemos el EFR-LMBS, un sistema de batalla en el que todos los personajes pueden moverse con total libertad mientras luchan contra sus enemigos en tiempo real. Estos combates son rápidos, fluidos y trepidantes gracias al amplio abanico de ataques que poseen todos los héroes (aunque en un principio contro-

» MUCHO MÁS QUE UNA **AVENTURA**



① **EQUIPAMIENTO.** Tanto las armas como objetos que llevemos encima (accesorios, armaduras, etc.) nos enseñan habilidades extra.



② **SÍNTESIS.** En las tiendas se pueden crear armas y complementos a partir de los objetos que recogemos de los monstruos que hemos vencido.



③ **COCINA.** El Chef Maravillas enseña recetas que nos mejoran las capacidades ofensivas y defensivas.



Por tierra, mar y aire viajamos con el objetivo de descubrir qué hay detrás de varios desastres naturales que asolan el mundo.



Cuatro son los miembros que luchan, aunque en cualquier momento se puede cambiar el orden y decidir quién combatirá.



Los enemigos abundan en cada escenario. Si les tocamos (o nos tocan) tendremos que luchar.





La exploración, tanto en campo abierto como en ciudades y aldeas, se ve acompañada de fluidos y rápidos combates en tiempo real.

lemos a Yuri más tarde podemos tomar el mando de otro compañero). Cuerpo a cuerpo, magia, ataques a distancia... Todo viene bien a la hora de acabar con todos los enemigos que nos plantan cara durante la aventura. Unos enemigos que podemos ver previamente en el mapa, por lo que podemos escoger si queremos pelear o no. No obstante, si entramos en el rango de visión de dichos enemigos lo tendremos muy complicado para escapar.

Técnicamente, *Tales of Vesperia* luce realmente bien en PS4, con un estilo "cel shading" muy cuidado tanto en los diseños de los personajes como en los diferentes entornos que forman Terca Lumireis. Sin embargo, en los momentos en los que luchamos contra muchos enemigos sí hemos experimentado algunas ralentizaciones puntuales.

A su cuidada estética se une un apartado sonoro de gran belleza, que capta a la perfección la esencia del juego. Además, podemos escoger entre la pista de audio original en japonés o la pista con el doblaje en inglés. En cuanto a los textos, y por primera vez en nuestro país, podemos jugar a *Tales of Vesperia* con subtítulos en castellano.



Cada héroe puede llevar complementos y marcar tendencia.



Production I.G es el estudio encargado de realizar las escenas de animación que aparecen en los momentos cruciales de la historia.

UNA VERSIÓN DE LO MÁS **COMPLETA**

Además de la historia completa que incluía el juego original, esta *Definitive Edition* trae numerosos extras que sólo vieron la luz en su día en Japón. Unos extras que van desde nuevas zonas que visitar hasta nuevos retos en forma de poderosos enemigos, pasando por más ataques especiales.



PERSONAJES. El grupo se amplía con la llegada de nuevos héroes como la pirata Patty y el Caballero Imperial Flynn Scifo.



ESCENAS. Se han añadido escenas para que no nos perdamos nada de la historia ni de los héroes que nos acompañan.



TRAJES. Cada héroe del grupo tiene entre cuatro y seis trajes cada uno. Unos trajes que reflejan muy bien su personalidad.

VALORACIÓN



LO MEJOR
Apasionante historia que invita a jugar hasta terminarlo. Personajes carismáticos.

LO PEOR
Algunos errores técnicos pueden empañar la experiencia, como ralentizaciones puntuales.

Te gustará + que... WORLD OF FINAL FANTASY



Te gustará − que... DRAGON QUEST XI



85	**GRÁFICOS**	Bonito "cel shading" al estilo anime. Gran diseño de personajes.
87	**SONIDO**	Banda sonora que complementa a la perfección la trama y el desarrollo.
89	**DIVERSIÓN**	La mezcla de combates y exploración está muy bien hilvanada.
90	**DURACIÓN**	Descubrir todos los secretos puede llevar más de cien horas.
NOTA 87		Apasionante JRPG que ofrece horas y horas de diversión, además de una historia que te mantiene en vilo hasta el final.









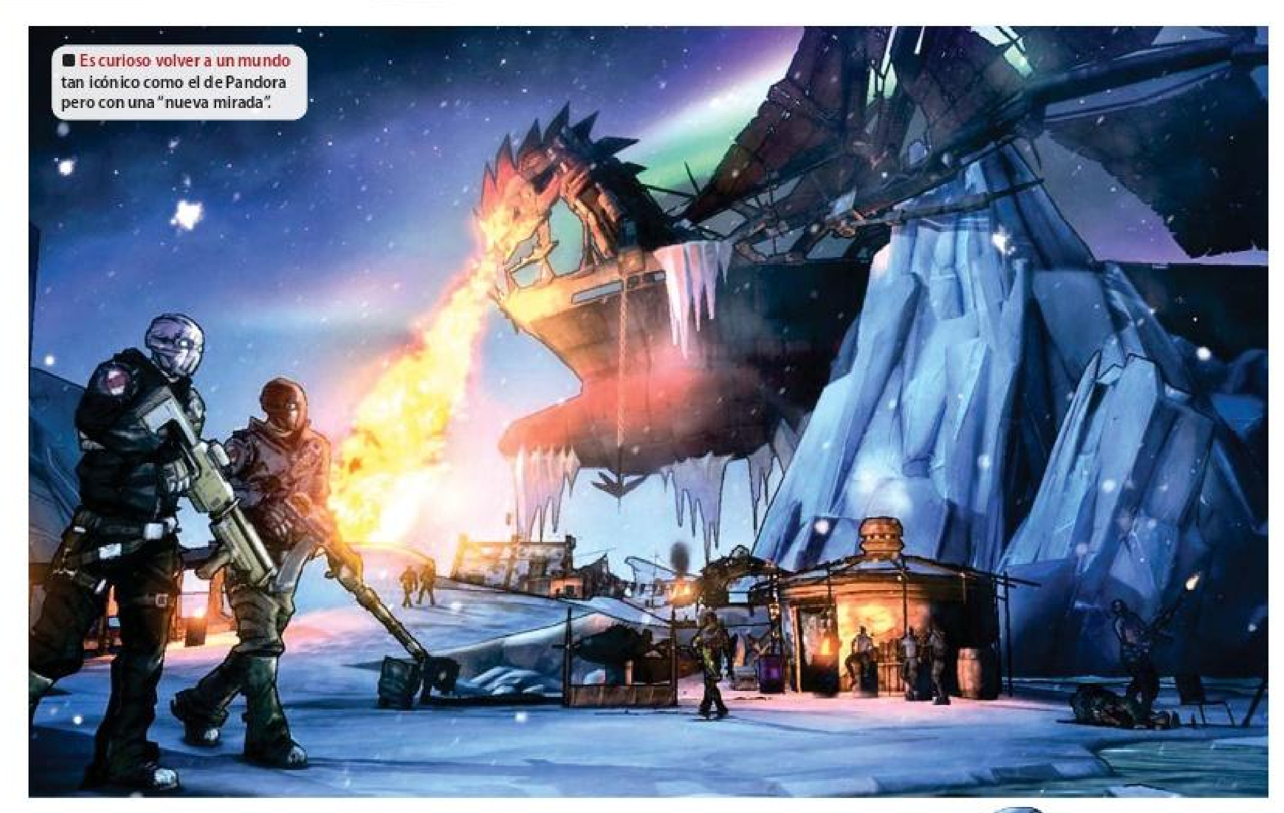
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**





2k.com/en-US/game/borderlands-2-vr



Es curioso volver a un mundo tan icónico como el de Pandora pero con una "nueva mirada".

MUDARSE A PANDORA SUENA APETECIBLE... SI ESTÁS LOCO

Borderlands 2 VR

Gearbox adapta su excelente *Borderlands 2*, lanzado hace cinco años, a la realidad virtual de Sony generando sensaciones encontradas y algo de fatiga.

El "looter shooter" más icónico de la pasada generación no necesita presentación, pero vuelve a estar de actualidad. Los buscadores de la Cámara regresan para desbaratar los diabólicos planes del chalado de Jack el Guapo, pero esta vez ataviados con el casco de realidad virtual. El futuro de Pandora pende de un hilo y solamente tú puedes salvar a todos sus habitantes. Bueno, a todos no. A los miles de descerebrados que mates por el camino los mandarás a mejor vida pero lo que es salvarles... no les salvas.

Es cierto que la revisón no adolece rebajas visuales con respecto al original pero no produce ninguna sorpresa a en cuanto a gráficos se refiere. La media década que tiene a sus espaldas es cada vez más evidente y, aunque experimentar Pandora a través del visor de PlayStation VR es novedoso, su desarrollo se ha quedado algo obsoleto. Seguimos estando ante una aventura extensa, tanto en dimensiones como en horas de juego. El inmenso mapa está repleto de enemigos y NPC que nos proponen misiones secundarias. Completarlas será la mejor idea para subir de nivel a nuestro personaje, adquirir nuevas habilidades, y así llegar a la trama principal con más posibilidades de éxito. En este aspecto, la estructura de misiones y niveles se siente algo hermética a día de hoy pero la multitud de escenarios, amenazas y alocadas situaciones a las que nos enfrentamos compensan de largo estas pequeñas señas de en-



UN DESARROLLO YA CONOCIDO PERO CON NOVEDADES



1 **VARIEDAD.** *Borderlands 2 VR* nos propone un desarrollo variado donde se dan la mano acción, exploración, conducción, toques roleros...



2 **ARSENAL.** La cantidad de armas que podemos manejar es mareante... Y podenios elegir entre cuatro clases de protagonista distintas.



3 **NOVEDADES.** El salto a la VR nos deja algunas novedades, como la vista en primera persona en la conducción o la opción de ralentizar el tiempo.



Se ha implementado una vista en primera persona para conducir con el fin de no romper la inmersión de la realidad virtual.



La disposición del HUD es algo incómoda, sobre todo cuando queremos orientarnos con el minimapa.



Pandora sigue siendo un mundo con estilo propio, perfecto para la exploración y el combate.





Se han hecho esfuerzos por adaptar el juego a PS VR aunque el resultado no es del todo satisfactorio.

vejecimiento. La variedad entre las cuatro clases (sirena, comando, gunzerker o asesino), así como el excéntrico y enorme arsenal a nuestra disposición, nos proporcionan una profundidad poco habitual en la realidad virtual. *TES V: Skyrim* es el único al que se le puede comparar en cuanto a dimensión. Además, los desarrolladores han añadido mecánicas como la TIME CAM (con la que podremos ralentizar el tiempo), la conducción en primera persona y han cambiado las miras telescópicas, que aparecen como una pantalla holográfica junto al fusil. Estas modificaciones ayudan a que la experiencia sea más óptima pero, desgraciadamente, queda lejos de ser suficiente.

Lo de que "solamente tú" puedes salvar Pandora no es una forma de hablar. Una de las mayores pegas de esta adaptación con respecto al original es la ausencia de cooperativo. Es cierto que las habilidades se han retocado para facilitar el juego en solitario, pero no cabe la menor duda que el multijugador es un pilar para la saga. A su vez, el título cuenta con todo su contenido original a excepción de los DLC. Estos detalles sumados a las limitaciones del control y la fatiga que provocan las partidas de larga duración hacen que este regreso, aunque de peso para el catálogo de realidad virtual, resulte algo descafeinado.

Las cinemáticas no están bien adaptadas, luciendo píxeles demasiado evidentes y molestos.



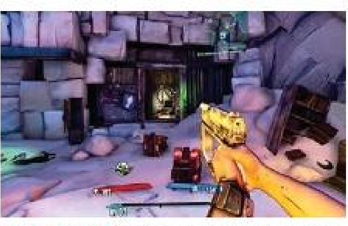
Nuestro "amigo" Claptrap está de vuelta y con él todos sus chistes malos y eternas conversaciones en las que nos saca de quicio.

» ADAPTÁNDONOS A PLAYSTATION VR

El juego adapta su control a la realidad virtual otorgando mucha capacidad de personalización. Aún así, tanto si usamos el Dual Shock 4 como si optamos por los PS Move el resultado es una experiencia "a medias" en la que cuesta demasiado sentirse cómodo. Sobre todo rodeado de enemigos...



PS MOVE. Proporciona un buen apuntado y precisión pero es difícil moverse con fluidez y acostumbrarse a los controles.



DUAL SHOCK 4. El desplazamiento es más intuitivo pero la experiencia de combate es peor y más limitada. Además, marea más.



TELETRANSPORTE. En ambos esquemas de control, siempre podrás desplazarte directamente a lugares cercanos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su escala y profundidad le hace destacar entre la oferta del género en PS VR.

» LO PEOR
La ausencia de cooperativo le resta potencial y no cuenta con los DLC del original.

Te gustará que... FARPOINT



Te gustará que... TES V: SKYRIM



75	**» GRÁFICOS** El estilo es agradable pero técnicamente se perciben sus años.
80	**» SONIDO** Como en el original, cuenta con un genial doblaje y una correcta BSO.
70	**» DIVERSIÓN** Las limitaciones del control y la fatiga en partidas largas le penaliza.
80	**» DURACIÓN** Su duración es más que considerable pero no incluye los DLC.
NOTA 76	Aun con las implementaciones en jugabilidad y control, *Borderlands 2 VR* no termina de sentirse cómodo ni fluido.





Género: **AVENTURA SUPERVIVENCIA**
Desarrollador: **UNKNOWN WORLDS**
Editor: **UNKNOWN WORLDS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1440 P

unknownworlds.com/subnautica/



Aunque en todo momento la muerte nos acecha, merece la pena deleitarse con la belleza que nos rodea.

AVISO: JUGAR **PREFERIBLEMENTE** LEJOS DEL MAR

Subnautica

Los californianos Unknown Worlds nos retan a sobrevivir en un vasto mundo submarino, tan bello como hostil, en esta inmersiva e inolvidable aventura.

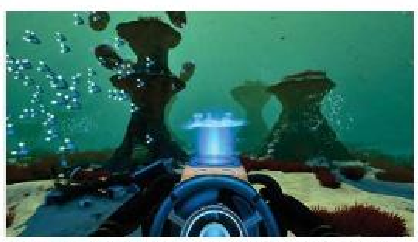


Bienvenido al siglo XXII. La humanidad ha trasciendido los límites terrestres y colonizadores como tú viajan por la galaxia con el fin de que nuestra especie expanda fronteras más allá del sistema solar. Tras sufrir un accidente con tu nave espacial, te ves obligado a usar una cápsula vital de escape. Amerizas en un mundo cubierto aparentemente en su totalidad por un infinito océano. Tú hábitat está dañado por el violento impacto y, aunque tus posibilidades sean ínfimas, no puedes hacer más que intentar sobrevivir.

***Subnautica* repite la fórmula** de tantos otros juegos del género. Esto se traduce en tener que sobrevivir en un ambiente repleto de amenazas; proveer a nuestro personaje de alimento, saciar su sed y mantenerlo sano; mientras exploramos un colosal escenario henchido de recursos necesarios para completar unos "crafteos" cual lista de la compra. Lo que convierte a *Subnautica* en una propuesta que sobresale ante sus semejantes es, por un lado, el que la aventura se desarrolle casi en su totalidad debajo del agua. Ésto le confiere un abanico de posibilidades que le aportan una gran personalidad, tanto estética como jugable. El otro aspecto que le aupa a la categoría de imprescindible dentro del género es su rotundo diseño. *Subnautica* pone ante ti un mundo con más de cuarenta biomas, casi medio centenar de especies animales y otras tantas vegetales, multitud de herramientas y utensilios que construir, la posibilidad de terraformar el terreno y de crear nuestra propia base... y ante tal abrumadora profundidad, su jugabilidad es fluida, divertida y siempre sorprendente.



La escala y diversidad de la fauna que habita el planeta nos deja boquiabiertos en numerosas ocasiones.



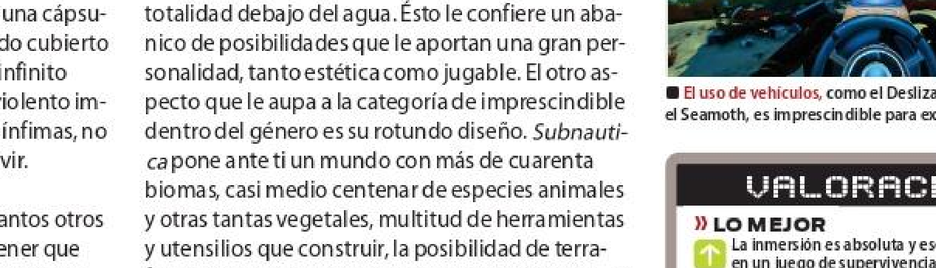
El uso de vehículos, como el Deslizador Submarino o el Seamoth, es imprescindible para explorar los biomas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La inmersión es absoluta y ese aspecto en un juego de supervivencia es crucial.

» LO PEOR
El popping y las ocasionales caídas de frames ensombrecen el notable acabado visual.

80	**» GRÁFICOS** Vistosos y con personalidad pero con algún error de optimización.
80	**» SONIDO** El sonido ambiente te atrapa y su BSO es incidental y apropiada.
90	**» DIVERSIÓN** De las mejores experiencias de supervivencia de toda la generación.
90	**» DURACIÓN** Su historia te sumergerá más de 25 horas (el doble si eres completista).
NOTA 85	En un género que suele arrastrar demasiadas convenciones, *Subnautica* brilla por su original, rotunda y absorvente propuesta.



» PRIMEROS **PASOS...** O, MEJOR DICHO, BRAZADAS



1 NO TE ALEJES DE LA CÁPSULA. La escasez de oxígeno y la radiación de algunas zonas son letales. Todavía no hace falta correr riesgos innecesarios.



2 REPÁRALA CUANTO ANTES. El accidente ha dañado tu pequeño hábitat. Disponer de sus sistemas es crucial para avanzar en la aventura.



3 NECESITAS HERRAMIENTAS. Hazte con los recursos necesarios para crearlas. El cuchillo, la linterna y el escáner son las más prioritarias.





Beat Saber es una de las propuestas más sencillas y adictivas del catálogo de PS VR.

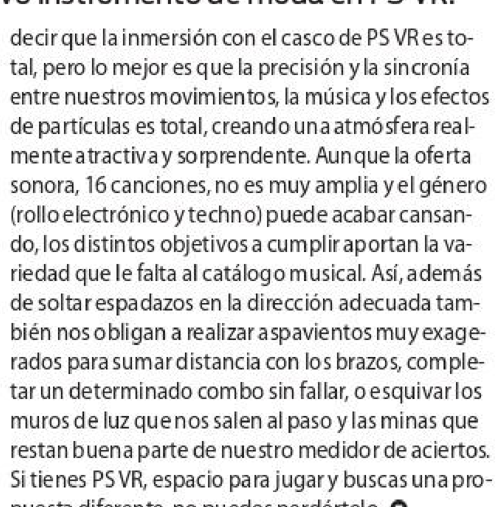
JOVEN PADAWAN, **RITMO** TENER HAS DE... O SITH TÚ SER

Beat Saber

Aparca las guitarras, bajos, micrófonos y baterías del universo *Rock Band* o *Guitar Hero* y coge el sable láser, el nuevo instrumento de moda en PS VR.

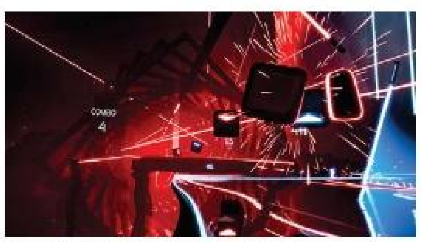
Los juegos rítmicos vivieron su mejor época hace unos años y, desgraciadamente, en PS4 han estado algo desaparecidos. PS VR parecía el lugar ideal para retomar este tipo de propuestas, pero hemos tenido que esperar hasta *Beat Saber* para disfrutar de una auténtica joya.

La mecánica del juego es muy sencilla. Utilizando los mandos de PS Move controlamos dos espadas láser, roja y azul y una con cada mano. Nuestra tarea es seccionar con ellas los bloques que vienen volando hacia nosotros en primera persona. Pero ojo, porque cada bloque tiene una flecha que representa la dirección en la que debemos dar el tajo, aumentando la dificultad de la propuesta y, sobre todo, generando una coreografía que nos dejará tan exhaustos como encandilados. Huelga decir que la inmersión con el casco de PS VR es total, pero lo mejor es que la precisión y la sincronía entre nuestros movimientos, la música y los efectos de partículas es total, creando una atmósfera realmente atractiva y sorprendente. Aunque la oferta sonora, 16 canciones, no es muy amplia y el género (rollo electrónico y techno) puede acabar cansando, los distintos objetivos a cumplir aportan la variedad que le falta al catálogo musical. Así, además de soltar espadazos en la dirección adecuada también nos obligan a realizar aspavientos muy exagerados para sumar distancia con los brazos, completar un determinado combo sin fallar, o esquivar los muros de luz que nos salen al paso y las minas que restan buena parte de nuestro medidor de aciertos. Si tienes PS VR, espacio para jugar y buscas una propuesta diferente, no puedes perdértelo.





El control con PS Move es absolutamente preciso, sin que veamos ni un pequeño rastro de latencia o similares.



El catálogo de 16 canciones es algo escaso, aunque hay objetivos muy variados y DLC ya planeados.

LA **MÚSICA,** EL ENTRENAMIENTO DE LOS **JEDI**



1 **PRECISIÓN.** Acertar en cada uno de los bloques es medianamente sencillo. Lo chungo es cortarlos en la dirección adecuada y a tiempo.



2 **REFLEJOS.** Los muros aparecen para obligarnos a agacharnos o movernos a izquierda o derecha en mitad de las canciones. Toca sudar...



3 **VELOCIDAD.** Completar las canciones con un alto porcentaje de aciertos parece sencillo. Prueba el modo experto y luego nos cuentas.



VALORACIÓN

LO MEJOR
El control y la respuesta de los mandos. La flipada que te pillas al jugarlo. Muy adictivo.

LO PEOR
16 canciones se nos quedan demasiado cortas y todas son del mismo género: techno.

80	**GRÁFICOS** Todo es muy sencillo, pero los efectos son realmente espectaculares.
85	**SONIDO** La banda sonora es, lógicamente, la clave. Electrónica de muchos BPMs.
90	**DIVERSIÓN** Cortar bloques parece una chorrada, hasta que lo pruebas y te atrapa.
82	**DURACIÓN** Hay varios modos de juego, pero 16 canciones nos parecen poca cosa.
NOTA 84	**Cortar bloques con una coreografía al ritmo de la música parece muy simplón, pero es realmente adictivo.**





Género: **ROL**
Desarrollador: **ACKK STUDIOS**
Editor: **YSBRYD GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://yiikrpg.com/



YIIK: A Postmodern RPG es tan raro que puede echarte atrás de primeras. Si no, descubrirás un juego muy original.

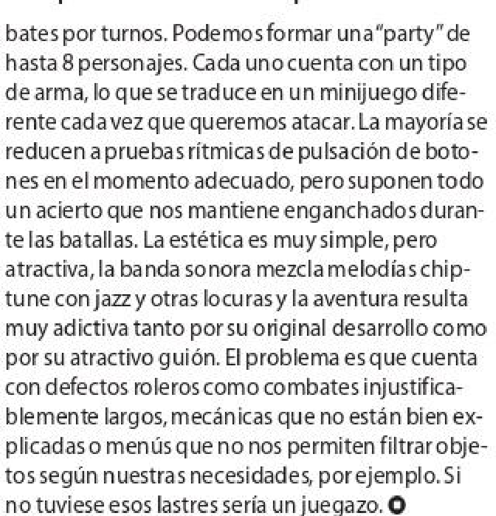
ENCONTRANDO BELLEZA DENTRO DE LA **RAREZA**

YIIK: A Postmodern RPG

El diccionario debería tener esta aventura como ejemplo en la definición de juego indie. Es tan original, personal y loco que no está hecho para todos.

Si eres un fan de los juegos indie, de propuestas verdaderamente diferentes y, además, te gustan los derroteros jugables y argumentales que a veces toman propuestas como la saga *Persona* o *Earthbound* sigue leyendo, porque este sueño postmoderno está hecho para ti.

Alex es un chaval moderno que acaba de regresar a su pueblo de la universidad. Persiguiendo a un gato, acaba conociendo a una joven que es arrastrada por unos misteriosos entes hacia una realidad paralela. Intentar explicar algo más su argumento y destriparlo no sólo sería una faena para vosotros, sino que resulta muy complicado resumir todo su surrealismo, sus elementos paranormales y hasta filosóficos sin quedarnos sin espacio, así que vamos con lo jugable. La base son los combates por turnos. Podemos formar una "party" de hasta 8 personajes. Cada uno cuenta con un tipo de arma, lo que se traduce en un minijuego diferente cada vez que queremos atacar. La mayoría se reducen a pruebas rítmicas de pulsación de botones en el momento adecuado, pero suponen todo un acierto que nos mantiene enganchados durante las batallas. La estética es muy simple, pero atractiva, la banda sonora mezcla melodías chiptune con jazz y otras locuras y la aventura resulta muy adictiva tanto por su original desarrollo como por su atractivo guión. El problema es que cuenta con defectos roleros como combates injustificablemente largos, mecánicas que no están bien explicadas o menús que no nos permiten filtrar objetos según nuestras necesidades, por ejemplo. Si no tuviese esos lastres sería un juegazo.





Los minijuegos están por todas partes, desde atacar o esquivar los golpes enemigos hasta huir de un combate.



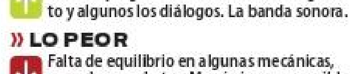
Para subir de nivel debemos entrar en una especie de mazmorra dentro de la mente de nuestro protagonista.



VALORACIÓN

LO MEJOR
Los minijuegos en los combates. El argumento y algunos los diálogos. La banda sonora.

LO PEOR
Falta de equilibrio en algunas mecánicas, como los combates. Menús incomprensibles.



65	**GRÁFICOS** La estética, con colores planos, es muy simple, pero tiene su gracia.
85	**SONIDO** La banda sonora tiene melodías geniales y las voces son notables.
80	**DIVERSIÓN** El ritmo es lento y tiene combates demasiado largos, pero engancha.
83	**DURACIÓN** Unas 30 horas para completarlo todo, aunque es cero rejugable.
NOTA 78	No es un juego para todo el mundo y tiene fallos de diseño que pueden molestar, pero es tan original que te atrapa.

FUNDAMENTOS DEL **POSTMODERNISMO** ROLERO



1 **ARGUMENTO.** Trata realidades paralelas, pensamientos suicidas, amistad, noviazgos, desapariciones... Todo muy surreal y muy atractivo.



2 **COMBATES POR TURNOS.** Son muy variados, utilizan minijuegos que nos mantienen activos y los enemigos son tan absurdos que te partes de risa.



3 **PUZLES.** No son muy difíciles, pero amenizan mucho la exploración de las diversas mazmorras entre tanto combate y diálogos trascendentales.





Que no os engañe el atractivo de sus secuencias reales: *The Quiet Man* es un juego terrible.

NO ME **CHILLES** QUE NO TE JUEGO

The Quiet Man

Llamad a Cuarto Milenio, porque estamos ante un fenómeno inexplicable: Square Enix ha editado el juego más ofensivo y desastroso de 2018.

El camino al Infierno está pavimentado de buenas intenciones... Que se lo digan a Human Head Studios y a Square Enix, sus "cómplices" para crear *The Quiet Man*. Sobre el papel la idea era estupenda: un juego de acción protagonizado por un héroe sordo. Una gran oportunidad de integración, gracias a un personaje con el que las personas sordas podrían identificarse. Pero el resultado final es tan "cutrón" como ofensivo.

Dane, el protagonista, es un matón sordo con fijación por la cantante de un club. Cuando la mujer es secuestrada, el chaval se abre paso entre oleadas de matones para dar con ella, en unas peleas realizadas con una pobre factura técnica. Entre guantazo y guantazo, asistimos a una serie de secuencias de vídeo real (que, sorprendentemente, están filmadas con todo lujo de medios), que nos explican el pasado de Dane y la identidad del misterioso enmascarado que le complica la vida. Como hemos dicho, Dane es sordo, por lo que durante toda la partida no deberíamos oír nada. El problema es que el propio juego es incoherente con esta mecánica: mete sonidos y a veces "se olvida" de que el "prota" no oye. No sólo eso: Dane puede leer los labios, pero no tenemos subtítulos cuando lo hace. De hecho, es imposible entender la historia sin sonido, salvo en una segunda partida en la que ya escuchamos todos los diálogos. De este modo *The Quiet Man* envía el mensaje de que una persona sorda es incapaz de entender el mundo a su alrededor. No es de extrañar, ya que los creadores no consultaron ni siquiera a una sola persona sorda a la hora de hacer este título.



En el tramo final de *The Quiet Man* "se les va la pinza" del todo, haciendo que el protagonista tenga poderes.

Los creadores del juego creen que la lengua de signos y los gestos pandilleros son lo mismo. Es vergonzoso.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Es como un perro con tres cabezas: tienes que verlo para creerlo. La canción final.

LO PEOR
La factura técnica. Sus ínfulas. El retrato tan ofensivo que hace de las personas sordas.

46	**GRÁFICOS** Las secuencias reales se ven de lujo, pero todo lo demás es lamentable.
30	**SONIDO** Sonidos "secos" que ilustran la idea de los creadores sobre la sordera.
41	**DIVERSIÓN** El combate es apático. La historia, tan pretenciosa como ridícula.
44	**DURACIÓN** Unas cuatro horas; ocho si hacemos "segunda vuelta". Todo un suplicio.
NOTA 40	Lo peor de *The Quiet Man* no es su pobreza técnica y jugable, sino el ofensivo retrato que hace de las personas sordas.

UN **DESASTRE** EN TRES ACTOS



1 **SECUENCIAS.** La historia se narra con unas opulentas secuencias de imagen real, alternadas con otras más "cutres" con el motor del juego.

2 **"GALLETAS".** Dane es un súper karateka y reparte "leña" a los pandilleros del juego. Técnicamente es muy flojo y tiene abundantes fallos.

3 **THE QUIET MAN ANSWERED.** En este modo hay nuevas escenas y los diálogos tienen sonido, para así comprender el absurdo argumento.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del multijugador online: cada mes viene repleto de grandes juegos y muchas otras ventajas. Te contamos las novedades que no te debes perder.





LA MONTAÑA ES TUYA **¡DIVIÉRTETE!**

JUEGAZO DEL MES STEEP



En esta época del año, ¿a quién no le apetece deslizarse por una pendiente nevada con una tabla de snowboard o esquís? O, mejor aún, "volar" usando un parapente o un "wingsuit". ¿Cómo? ¿Que estos deportes de invierno son caros y peligrosos? Puede que sí, pero los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar de ellos desde la comodidad de nuestro sofá y sin gastarnos ni un euro más.

Y es que *Steep* es uno de los títulos que los usuarios de PS Plus podemos disfrutar para nuestra PS4 a partir de este mes sin coste adicional. Esta atractiva propuesta de Ubisoft nos invita a superar todo tipo de retos en los Alpes, donde la nieve es fresca y el descenso nunca termina. O bien dominar las tierras salvajes del continente americano en la actualización gratuita de Alaska, una nueva región llena de desafíos. La montaña es tuya para que la explores. Así que ponte el traje, ajusta las fijaciones y... ¡lánzate! Conquista laderas épicas esquiando, con traje de alas, snowboard o parapente. Desciende a tu estilo y deja tu huella en este masivo (y nevado) mundo abierto. Pon a prueba tus habilidades participando en desafíos únicos y espectaculares, con un control accesible para todos los públicos. Juega solo o, mejor aún, con amigos para compartir emociones. Graba y comparte tus mejores acrobacias y desafía a tus amigos a superar tu mejor recorrido incluso en las pistas que tú mismo puedes crear. ¡La montaña es toda tuya!



OTROS JUEGOS DEL MES

Si eres de PS Plus podrás descargar, sin coste adicional, *Fallen Legion, Amplitude, ZOE HD Collection* y *Super Mutant: Alien Assault.*



PS4/PS VITA YUMMYYUMMYTUMMY ROL

FALLEN LEGION

Fallen Legion: Flames of Rebellion es un intenso juego de rol de acción en el que cada batalla es una lucha sin cuartel. Viaja a través de un continente devastado y reúne apoyo para recuperar lo que el imperio te quitó. Y disfrútalo en PS4 y también en PS Vita.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



ESPAÑA

DOS MESES GRATIS

Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.

aprendum

30% DE DESCUENTO

Aprendum ofrece un 30% de descuento en cursos seleccionados para los miembros de PS Plus a través del siguiente link: https://ofertas.aprendum.com/lista-cursos-gamers/

daktak

15% DE DESCUENTO

15% de descuento en www.daktak.es sin mínimo de compra. Es una conocida tienda online de snowboard, longboard, skate y surf. Ideal para estas fechas.

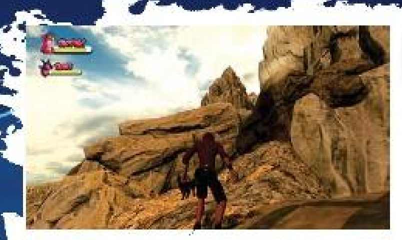
ÉPICAS **AVENTURAS** EN COOPERATIVO

JUEGAZO DEL MES
PORTAL KNIGHTS



El otro título destacado dentro de los juegos del mes que los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar sin coste adicional es *Portal Knighs*. En un fantástico mundo destrozado por la Fractura y aterrorizado por un perverso rey, tú y tus amigos sois la única esperanza. Demuestra que eres un verdadero caballero guardián subiendo de nivel a tu perso naje, fabricando poderosas armas y acabando con tus enemigos en épicos combates tácticos en este juego de acción cooperativo 3D de mundo abierto. Explora decenas de islas generadas aleatoriamente, cada una con su propio ecosistema, en las que podrás construir todo lo que quieras. Y únete a tus amigos en partidas cooperativas para 4 jugadores y pantalla dividida para 2 jugadores. ¡Muy divertido!







LO QUE NO TE PUEDES PERDER

DOGCHILD

En este divertido y entrañable juego español manejamos a Tarpak, un chaval con una conexión muy especial con su inseparable perro Tarao. Ambos iniciarán una aventura para investigar la desaparición de sus padres y pronto descubrirán los malvados planes de la Corporación Cornish, que está experimentando con animales. Para enfrentarse a todas las amenazas, Tarpak deberá utilizar como arma una pelota que podremos lanzar a los enemigos, aparte de otras habilidades como hablar con los animales o controlar a Tarao para encontrar pistas y despistar a los enemigos. Creado por el estudio español Animatoon Studio, *Dogchild* forma parte de PlayStation Talents, la iniciativa de Sony Interactive Entertainment España de apoyo a la industria de videojuegos nacional. Y además fue el primer ganador de los Premios PlayStation, en su primera edición allá por 2014.

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play**: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



MULTIJUGADOR ONLINE
RED DEAD ONLINE

Sólo los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar del mejor multijugador online. Este mes os recomendamos *Red Dead Online*, el modo online de *Red Dead Redemption II* en el que podrás compartir este salvaje wéstern junto a otros 31 jugadores. Podremos hacer misiones (solos o con nuestra cuadrilla) o jugar en variados modos como Tiroteo en Equipo, Más Buscado, Territorio Hostil...



VIVE LOS ESPORTS
CON PLAYSTATION LEAGUE

Y por supuesto, continúan las competiciones de PlayStation League. Vive los eSports de la mano de títulos como *FIFA 19*, *Rocket League* o *Gran Turismo Sport* con fantásticos premios. Rankings mensuales, torneos PlayStation Plus Challenges o copas especiales te esperan en esta plataforma. ¡No te lo pierdas!.

GRANDES JUEGOS PARA DISFRUTAR CON LA **REALIDAD VIRTUAL**

LAS MEJORES AVENTURAS PARA TU PLAYSTATION VR

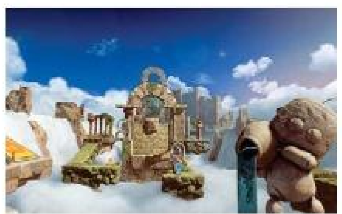
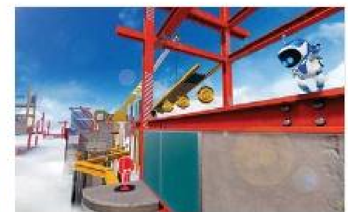
Si los Reyes Magos te han traído PlayStation VR, te alegrará saber que hay grandes juegos para disfrutar como nunca con esta inmersiva tecnología.



ANALIZAMOS:

- ASTRO BOT RESCUE MISSION
- BORDERLANDS 2 VR
- DÉRACINÉ
- DOOM VFR
- RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION
- SKYRIM VR
- THE INPATIENT
- THE PERSISTENCE


Astro Bot Rescue Mission es todo un ejemplo de que se puede innovar con PS VR.

SI TIENES **PLAYSTATION VR,** TIENES QUE TENERLO

Astro Bot Rescue Mission



Formato: **PS4**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: 1 / Online: NO
Textos: CASTELLANO / Voces: NO

Este simpático robot llegó sin hacer mucho ruido y se ha convertido no sólo en el mejor plataformas de PS4, sino también en un imprescindible de PS VR.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Como suele ocurrir en los juegos de plataformas, no necesita un argumento demasiado elaborado. Astro Bot visitará cinco mundos para rescatar a sus congéneres (ocho por zona), que han salido disparados de nuestra nave al comenzar la aventura por culpa del terrible alienígena

DESARROLLO. Astro Bot: Rescue Mission ofrece 26 niveles estructurados en 5 mundos en los que lo difícil no es llegar al final, sino encontrar al resto de Astro Bot (algunos bastante difíciles de localizar y/o de llegar hasta ellos). Además, necesitaremos un mínimo de Astro Bots para pasar al jefe de cada mundo y acceder al siguiente. Como reto opcional, también podremos encontrar camaleones que nos darán acceso a contenido extra. Y para lograrlo, además de saltos y ataques, obtendremos distintos gadgets como un remolque o una manguera.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN RV. Astro Bot: Rescue Mission no marea en absoluto. La cámara acompaña el avance de nuestro robot y somos nosotros los que debemos mover la cabeza, incorporarnos, asomarnos, girar la cabeza e incluso mirar hacia atrás si queremos ver el camino por el que llevar a Astro Bot. Y saca partido muy bien del touch pad del Dual Shock 4. Si tienes PS VR, no puedes perdértelo por nada.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Un imprescindible para PlayStation VR. Y si te gustan los juegos de plataformas mínimamente, seguro que vas a amarlo.


Aunque tenga recortes, merece la pena volver a Pandora con PS VR.




REVISITANDO **PANDORA** CON EL VISOR DE PS VR

Borderlands 2 VR



Formato: **PS4**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **2K GAMES**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: 1 / Online: NO
Textos: CASTELLANO / Voces: CASTELLANO

Teníamos muchas ganas de volver a Pandora y también de ponernos el visor de PlayStation VR, por lo que nos encantó la idea de *Borderlands 2 VR*.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta versión adapta a PS VR el "shooter rolero" que apareció originalmente para PS3 en 2012. Por tanto, su argumento es el mismo. 5 años después del primer *Borderlands*, Jack el Guapo se ha autoproclamado dictador de Pandora tras haber encontrado "La Cámara". Y un nuevo grupo de soldados llega para arruinar sus planes.

DESARROLLO. El desarrollo es exactamente el mismo que el del juego original, con dos imporantes excepciones: no incluye nada del contenido descargable lanzado después ni tampoco está presente la opción de jugarlo en cooperativo para hasta 4 jugadores (el desarrollo ha sido adaptado para ser jugado en solitario). Por lo demás, sigue siendo un gran shooter con toques roleros que se desarrolla en un mundo abierto, con decenas de misiones para realizar y mazmorras que descubrir, pero siempre pegando tiros y sin un segundo de descanso. Y con 4 personajes para elegir.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN RV. Podemos elegir entre controlarlo con Dual Shock 4 o con mandos PS Move. Ofrece muchas opciones de configuración: activar y desactivar el salto, suavizar las transiciones de los movimientos o movernos de manera libre o con teletransportes. Y hay vista subjetiva en la conducción. Pero marea bastante, ya os lo avisamos...

VALORACIÓN: MUY BUENA
Aunque no pueda jugarse en cooperativo, el desarrollo sigue siendo muy divertido, aunque tendrás que soportar "mareos".







LOS **FANTASMAS** ATACAN EN PLAYSTATION VR

Déraciné



12

Formato: PS4
Desarrollador: FROM SOFTWARE
Editor: SONY
Precio: 19,99 €

Jugadores: 1 | Online: NO
Textos: CASTELLANO | Voces: NO



El estudio responsable de la saga *Dark Souls* y *Bloodborne* se estrenó en la realidad virtual con esta propuesta mucho más pausada y... "espiritual".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Déraciné* ("desarraigado" en castellano) se ambienta en un internado en el que viven seis chicos y un director. Nosotros asumiremos el papel de una especie de ente que tendrá que descubrir, en varias secuencias temporales, el misterio que se esconde en sus muros. La historia, aunque tarda en arrancar, nos mantiene atrapados hasta el final.

DESARROLLO. Podríamos considerar *Déraciné* como un "walking simulator" adaptado a la realidad virtual si no fuese por sus puzles. Nos teletransportamos por el escenario usando los puntos designados para ello, y en determinadas zonas clave, marcadas con un círculo en su lugar, podemos pasar a explorar. De este modo, nos moveremos alrededor de estas "zonas", que pueden ser un personaje o un objeto. Podemos agacharnos, coger ciertos elementos... Pero los puzles son bastante simples y repetitivos. Y en unas 6-7 horas podremos haberlo completado.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR. Para jugar necesitaremos dos mandos Move (no es posible jugar con Dual Shock 4). Todas interacciones se realizan con el mando Move, pero todas ellas son muy básicas e incluso toscas. Los bellos pero estáticos escenarios y el hecho de que nos "teletransportemos" de un punto prefijado a otro (sin movimiento libre), logran que no haya mareos.

VALORACIÓN: BUENA
La historia merece la pena, aunque tarda en arrancar, los puzles son simples y repetitivos y no termina de aprovechar la RV.







MASACRAR **DEMONIOS** SIEMPRE ES UN PLACER

Doom VFR



18

Formato: PS4
Desarrollador: ID SOFTWARE
Editor: BETHESDA
Precio: 29,95 €

Jugadores: 1 | Online: NO
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO



Además de *Skyrim*, Bethesda también quiso adaptar otro de sus éxitos más recientes a la realidad virtual, aunque con un planteamiento no tan ambicioso.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. A diferencia de *Skyrim VR*, que adapta la totalidad del juego homónimo a PS VR, en *Doom VFR* se ha optado por una versión más "reducida". Una campaña distinta y más pequeña, que reutiliza algunos escenarios ya vistos en el juego original. Asumiremos el papel de un científico que ha sido asesinado en la invasión de los demonios de la estación de Marte, pero que milagrosamente ve trasladada su conciencia a un estrambótico cuerpo. Nuestro objetivo es cerrar el portal.

DESARROLLO. *Doom VFR* nos ofrece una serie de niveles con una duración bastante corta (en torno a las 4 horas), aunque con algunos niveles de los *Doom* clásicos, así como modos de dificultad para poder rejugarlos con un mayor desafío.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR. Tenemos tres opciones de control, con el Dual Shock 4, el Aim Controller y dos PlayStation Move, Con el mando tradicional podemos movernos libremente y girar la cámara a nuestro gusto. Si usamos los mandos Move o el Aim Controller, podremos apuntar e interactuar mejor, resultando la experiencia mucho más inmersiva. Vosotros decidís...

VALORACIÓN: BUENA
Disfrutar de *Doom* en VR es una experiencia que nadie debería perderse, aunque es corto (unas 4 horas) y con niveles reciclados.



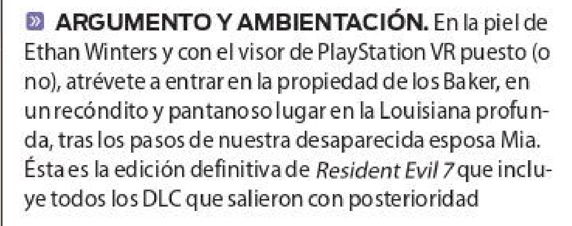
¿Te crees muy valiente? Pues prueba *Resident Evil 7* con el visor de PS VR puesto.





EL **TERROR,** MEJOR CON PLAYSTATION VR

Resident Evil 7: Gold Ed.



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1** | Online: **2-4**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**

Casi un año después de su lanzamiento original nos llegó este *Resident Evil 7: Gold Edition* que, hoy por hoy, sigue siendo de lo más recomendable para PS VR.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** En la piel de Ethan Winters y con el visor de PlayStation VR puesto (o no), atrévete a entrar en la propiedad de los Baker, en un recóndito y pantanoso lugar en la Louisiana profunda, tras los pasos de nuestra desaparecida esposa Mia. Ésta es la edición definitiva de *Resident Evil 7* que incluye todos los DLC que salieron con posterioridad

» **DESARROLLO.** Su desarrollo es puro "survival horror", conjugando distintos tipos de terror: maníacos que nos persiguen sin descanso, "jueguecitos" al estilo Saw, apariciones de niñas en una clara referencia al terror oriental... Y es que *Resident Evil 7* consigue sorprender a cada paso, logrando mantenernos en tensión durante las 10-12 horas que dura (algo más si queremos verlo todo). Y si alguna pega podríamos ponerle a la duración del original, esto queda bastante suavizado con los contenidos incluidos en esta *Gold Edition*.

» **OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR.** Es el único juego de la comparativa que permite quitarnos y ponernos el visor PS VR cuando queramos y seguir disfrutando de la aventura. Como el desarrollo es pausado en general, se disfruta mucho con PS VR y no marea mucho, Sólo lo pasarás mal en los momentos de acción o contra ciertos jefes finales.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
A PS VR le hacen falta más "triples A" cómo éste, que se puedan disfrutar también sin el visor para hacerlos más accesibles.



Skyrim VR es de lo más inmersivo con PS VR, pero gráficamente está anticuado.





EL JUEGO **MÁS GRANDE** DE PLAYSTATION VR

Skyrim VR



Formato: **PS4**
Desarrollador: **BETHESDA**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **59,95 €**



Jugadores: **1** | Online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**

PS VR necesita más juegos como *Skyrim VR* para demostrar que esta tecnología también es aplicable a un juego enorme y no sólo a "experiencias cortas".

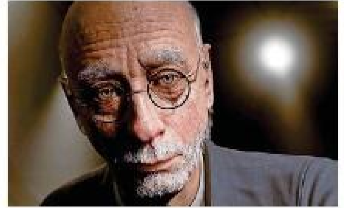
» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** *Skyrim VR* es tan escandalosamente inmenso como el original. De hecho, más, porque a diferencia de *Borderlands 2 VR* sí que incluye las expansiones lanzadas en su día .

» **DESARROLLO.** Prácticamente desde los primeros compases del juego podremos abrazar la libertad de acción más absoluta. Podemos dedicarnos a la trama principal (con el regreso de los dragones y, en especial, del malvado Alduin el Devorador de Mundos, como telón de fondo), desarrollar cualquiera de las múltiples tramas secundarias y misiones de los gremios o simplemente dedicarnos a vivir, comprándonos una casa, teniendo pareja, etc. O hacerlo todo a la vez, al ritmo qe nosotros mismos nos marquemos.

» **OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR.** Imaginad este enorme y fantástico mundo siendo contemplado en 360 grados gracias a PS VR. Es cierto que gráficamente se le notan ya los años (sobre todo en el modelado de los NPC), pero los escenarios nos siguen cautivando. Podemos movernos con el Dual Shock 4 y girar la cámara por ángulos o de forma "natural" (lo que mareará a algunos) o usar dos mandos Move, uno en cada mano. Está opción es más inmersiva, aunque avancemos "teletransportándonos".

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Pese a que técnicamente se le notan los años, sigue siendo muy divertido y la prueba de que PS VR es posible en un juego "grande".


The Inpatient nos invita a fugarnos de un manicomio que te pondrá los pelos de punta.





VIAJE A LAS **MONTAÑAS** DE LA LOCURA

The Inpatient

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SONY**
Precio: **19,95€**
1 | NO
CASTELLANO | CASTELLANO

Los creadores de *Until Dawn* nos ofrecen una precuela de este survival horror en forma de "contemplativa" aventura que sólo podrás jugar con PlayStation VR.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Escapar del manicomio de Blackwood es nuestro cometido principal en *The Inpatient*. Ambientado en 1952, esta aventura de Supermassive Games ofrece algunos detalles sobre el entorno y las criaturas plasmadas en *Until Dawn*, aunque es perfectamente entendible por sí sólo, sin haberse jugado *UD*. En el papel de un interno con problemas de amnesia, deberemos descubrir por qué estamos allí y cómo escapar de ese lugar de pesadilla.

DESARROLLO. *The Inpatient* ofrece un desarrollo de lo más pausado, marcado por nuestras decisiones y que sólo puede ser disfrutado con PS VR. De hecho, diríamos que es uno de los juegos que mejor aprovecha esta tecnología, sumergiéndonos en unos oscuros y estremecedores escenarios. Es una pena que un juego tan inmersivo y cuidado técnicamente pa tine en lo más importante: la diversión. No hay acción, ni puzles, y el desarrollo termina resul tando bastante soso aunque haya un par de buenos sustos en su tramo final.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR. Podemos jugar con mandos Move (más inmersivo) o con Dual Shock 4. En ambos casos podemos girar la cámara de forma natural o por ángulos. Para la toma de decisiones, es compatible con el reconocimiento de voz, y el micrófono intergrado en el visor funciona de maravilla para este cometido.

VALORACIÓN: BUENA
La historia atrapa y en muy inmersivo gracias a PSVR, pero su soso desarrollo acaba decepcionando. Deja con ganas de más.


The Persistence no puede jugarse ni con mandos Move ni con el rifle Aim Controller.





EN EL **ESPACIO** NADIE PUEDE OIR TUS GRITOS

The Persistence

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FIRESPRITE GAMES**
Editor: **SONY**
Precio: **29,95 €**
1 | NO
CASTELLANO | INGLÉS

Como los *Dead Space* o *Alien Isolation*, *The Persistence* también nos sumerge en una espeluznante y opresiva ambientación espacial, pero potenciada por PS VR.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *The Persistence* es una aventura de terror y ciencia ficción, con una trama no demasiado original: una nave queda atrapada en el espacio por culpa de la atracción de un agujero negro y, por razones extrañas, la tripulación se convierte en seres monstruosos que vagan pòr los pasillo de la nave (llamada The Persistence). Tratar de regresar con vida a nuestro planeta será nuestro objetivo.

DESARROLLO. Conjuga con bastante criterio el género "survival horror" con un planteamiento "roguelike". Desde una vista subjetiva, debemos tratar de ir cumpliendo cinco objetivos para finalizar la aventura. Una tarea complicada en la que, cada vez que muramos, perderemos todos los objetos (aunque conservamos sus estadísticas). En cada nueva partida, el interior de la nave y la posición de los enemigos cambian de manera procedimental.

OPCIONES Y RENDIMIENTO EN VR. Sorprendentemente, *The Persistence* no es compatible ni con Aim Controller ni con mandos Move. El control con el Dual Shock 4 es bastante bueno y permite escoger entre tres configuraciones básicas que nos permite disfrutar de una experiencia de juego bastante suave y sin mareos. A esto también contribuye el hecho de poder usar el teletransporte o el propio diseño de los escenarios.

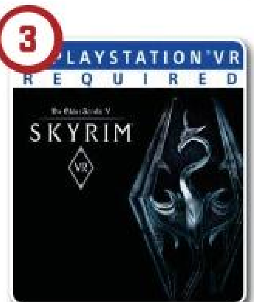
VALORACIÓN: MUY BUENA
Su opresiva ambientación y su planteamiento, cercano a los "roguelike", logran que sea una atractiva propuesta para PS VR.

CONCLUSIONES

Hemos elegido las más grandes aventuras para PlayStation VR. Títulos con pedigrí que ahora pueden ser jugados con esta tecnología junto a otras propuestas de nuevo cuño que demuestran que PS VR sigue siendo capaz de sorprendernos.





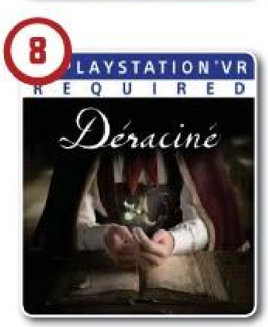












La idea de esta comparativa no era ofrecer los mejores títulos para PS VR, sino los juegos más "grandes", lo más cercano a lo que solemos llamar Triple A. Así pues, no tienen cabida propuestas como *Superhot VR* o *Tetris Effect* (por poner dos ejemplos), ambos juegazos alucinantes para PS VR pero que no se ajustan a este perfil.

La primera posición es para *Astro Bot: Rescue Mission*. Este simpático robot llegó sin hacer mucho ruido y se convirtió en una de las sorpresas de 2018, demostrando que es posible ser creativo y sorprender con PlayStation VR incluso en un género en el que ya es muy difícil innovar como son los juegos de plataformas. Nos gusta tanto que nos atrevemos a decir que, si tienes PS VR, tienes que tenerlo sí o sí. El segundo puesto se lo vamos a dar a *Resident Evil 7: Gold Edition*. Los juegos de terror alcanzan un nuevo nivel gracias a la inmersión que produce PS VR, y *RE7* es una buena prueba de ello. Y lo mejor de todo es que, si nos cansamos, podremos seguir jugando sin PS VR y ponernos el visor más adelante si lo deseamos. Pocos juegos "Triple A" ofrecen esta característica y es una pena. Porque *Skyrim VR*, por ejemplo, no la ofrece. Nos permite jugar a Skyrim y a todos sus DLC íntegros, pero siempre con el visor puesto. Por lo demás, un juego de rol mastodóntico que, aunque gráficamente ya le pesan los años, a nosotros nos sigue pareciendo fascinante y ofrece cientos de misiones y tareas y muchísimas horas de diversión.

El cuarto lugar lo ocupa *The Persistence*. Una aventura de terror y ciencia-ficción con una opresiva ambientación espacial que nos ha recordado a juegazos como *Alien Isolation* o la añorada saga Dead Space. Y su desarrollo procedimental (con cada muerte los escenarios se generan de forma aleatoria) le asegura una gran rejugabilidad. *Borderlands 2 VR* podría haberse quedado con este cuarto puesto, pero sus "recortes" en su salto a la RV (no trae ni los DLC ni opciones cooperativas) le restan bastante atractivo. Aun así, apetece volver a Pandora, aunque sea en solitario y con "mareos". Es un poco lo que le pasa a *Doom VFR*. Jugar a *Doom* con el visor de PS VR puesto es una experiencia que no deberías perderte, pero es tan corto que deja con ganas de más. La octava posición es para *The Inpatient*, una aventura que aprovecha como pocas las capacidades inmersivas de PS VR para sumergirnos en una ambientación espeluznante... con un desarrollo soso que termina decepcionando. Y en último lugar queda *Déraciné*, una propuesta peculiar de FromSoftware que no termina de aprovechar las posibilidades de PS VR.

	CARAC. GENERALES							CARACTERISTICAS TECNICAS Y AMBIENTACIÓN											COMPONENTES DE JUEGO								
	Número de jugadores	Exclusivo de PS VR	Formato físico	Uso de PS Move	Duración	Extras	VALORACIÓN	Argumento	Escenarios	Diseño de niveles	Sensación de Mareo	Personajes	Animaciones	Dirección Artística	Efectos de Sonido	Banda Sonora	Doblaje	VALORACIÓN	Exploración	Tareas secundarias	Combates	Plataformas	Puzles	Sigilo	Conducción	VALORACIÓN	TOTAL
Astro Bot Rescue Mission	1	Sí	Sí	No	MB	B	MB	B	MB	E	Baja	MB	E	E	E	E	--	E	Alto	Medio	Medio	Alto	Medio	Bajo	Nulo	E	E
Borderlands 2 VR	1	Sí	No	Sí	E	M	MB	MB	MB	MB	Alta	B	MB	MB	MB	B	MB	MB	Alto	Alto	Alto	Medio	Bajo	Bajo	Alto	E	MB
Déraciné	1	Sí	No	Sí	B	M	B	MB	B	B	Baja	B	R	MB	B	MB	--	B	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	Alto	Bajo	Nulo	B	B
Doom VR	1	Sí	Sí	Sí	B	R	B	B	MB	MB	Media	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	Medio	Bajo	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	Nulo	B	B
Resident Evil 7: Gold Edition	1	No	Sí	No	MB	E	E	MB	MB	MB	Media	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	Alto	Medio	Medio	Bajo	Medio	Medio	Bajo	E	E
Skyrim VR	1	Sí	Sí	Sí	E	E	E	MB	MB	MB	Alta	R	R	MB	B	E	MB	MB	Alto	Alto	Alto	Bajo	Bajo	Medio	Medio	E	E
The Inpatient	1	Sí	Sí	Sí	B	M	B	MB	MB	B	Media	E	MB	MB	MB	MB	E	MB	Alto	Bajo	Nulo	Nulo	Nulo	Medio	Nulo	R	B
The Persistence	1	Sí	Sí	No	MB	B	MB	B	MB	MB	Baja	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	Medio	Medio	Alto	Nulo	Bajo	Medio	Nulo	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de los héroes samurái

¡Saludos a todos! ¿Se sabe algo más sobre *Nioh 2*? El primero es uno de mis juegos favoritos de PS4. Gracias, playmaníacos.

@José Quintanilla Pérez

¡"Non ti preoccupare", Jose! *Nioh 2* fue anunciado en el E3 2018, pero en breve habrá más información sobre el proyecto. Ambientado en el periodo Sengoku del siglo XVI, en *Nioh 2* nuestros principales enemigos serán samuráis, demonios y monstruos yokai. Fumihiko Yasuda, director del juego, ha confirmado que la secuela tendrá un editor de personajes, para que podamos crear un protagonista a nuestro gusto. Yasuda también ha confirmado que se mantendrá la desafiante dificultad del original. En principio *Nioh 2* podría llegar este año.

Starlink "se sale"

¿Qué tal, Playmaníacos? Le tengo echado el ojo al Starter Pack de *Starlink*, pero quería saber si es sólo de batallas espaciales y si los juguetes son imprescindibles para disfrutarlo.

@Jesús Costa Escrivá

Efectivamente, Jesús: en *Starlink* hay batallas espaciales... ¡y mucho más! El juego es una gran epopeya galáctica, en la que tenemos que conseguir aliados contra la malvada Legión Olvidada. Para ello recorremos los planetas que forman el sistema estelar de Atlas. Lo mejor es que cada planeta es un sandbox en sí mismo, con todo tipo de misiones, enemigos, búsqueda de recursos, "crafteo", jefes finales, secretos... No sólo eso: podemos explorar con total libertad, y viajar de un planeta a otro sin tiempos de carga. Te aseguramos que combatir en el espacio, dirigirnos a un nuevo mundo, atravesar su atmósfera y llegar a la superficie, es una sensación "flipante". Es verdad que uno de los "ganchos" de *Starlink* son los juguetes: acoplas los accesorios a tu nave y aparecen al instante en el juego, lo cual es muy original y divertido. Pero si no tienes intención de comprar todos los módulos, armas y vehículos, el juego te da la opción de jugar de forma completamente "digital", accediendo a todos los accesorios desde el inventario de tu nave. En cualquier caso, te aseguramos que con *Starlink: Battle for Atlas* lo vas a pasar en grande.



Los chicos de WB Montreal posaron en Navidad con las máscaras de la Corte de los Búhos. ¡El mensaje está claro!

Un "Batbúho" muy misterioso

Hola chicos. Me han dicho que el próximo juego de Batman va a ser una adaptación de *El Tribunal de los Búhos*. ¡Decidme que es cierto, porfaplis! Es una de mis sagas favoritas del personaje y jugarla sería una pasada...

@Juanillo "Dick Grayson"

¡También es una de nuestras historias favoritas! Todo apunta a que magnífica la saga creada por Scott Snyder y Greg Capullo es el nuevo proyecto de Warner Bros. Montreal. Para quienes no conozcan estos cómics, el Tribunal de los Búhos es una secta criminal que, operando en la sombra, controla Gotham desde hace siglos, y que pone contra las cuerdas al Hombre Murciélago. Recordemos que WB Montreal fueron responsables del magnífico *Arkham Origins* para PS3, y desde hace tiempo se rumorea que trabajan en un nuevo título sobre Batman. Por si fuera poco, el estudio ha dejado varias pistas al respecto en las redes sociales. La más llamativa es una foto de su fiesta de Navidad, en la que varios miembros del equipo posan con las mismas máscaras que usan los miembros de la Corte de los Búhos. Como se suele decir, ¡blanco y en botella! Eso sí: por el momento no hay ningún tipo de confirmación oficial sobre esta adaptación (ni mucho menos fecha de salida), así que debemos ser prudentes...

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Merece la pena realmente comprar una PS4 Pro?

¡Hola @revisplaymania! Los Reyes nos han traído una "tele" 4K, y quiero dar el salto a PS4. ¿Me vale con una PS4 Slim, o merece la pena la Pro?

@Vicente_ARK2

Vayamos por partes. Si decides comprar un pack con PS4 Slim, te podemos asegurar que quedarás muy satisfecho. A estas alturas de generación los juegos sacan un partido enorme de la consola, por lo que la inmensa mayoría de títulos se ven (y juegan) de lujo en la PS4 "básica". Ahora bien: si buscas la experiencia más espectacular, y dado que tienes una televisión 4K, PS4 Pro sería la mejor opción. Tiene el doble de potencia que el otro modelo, lo que le permite ofrecer un nivel de detalle superior. Juegos como *Marvel's Spider-Man* o *God of War* son una absoluta pasada en una pantalla 4K; también en un monitor "normal", gracias al super sampling de la consola. Incluso los juegos anteriores al lanzamiento de la Pro se "mueven" mejor en dicho modelo. ¡Y también reproduce contenido digital en 4K, como series o películas! Si te lo puedes permitir, mejor PS4 Pro.


■ Los personajes de *Street Fighter* y *Tekken* volverán a verse las caras en *Tekken X Street Fighter*, una vez Namco retome su desarrollo.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Anthem* va a tener pase de temporada?

@Vicente Campos "Warlord"

¡Parece ser que no! Michael Gamble, productor del juego, ha asegurado que no habrá pase y que todos los DLC serán gratuitos. Los únicos micropagos estarán relacionados con contenido estético.

¿Qué ha pasado con *Biomutant*?

@José Herrador

Efectivamente, las aventuras del mapache biónico se iban a estrenar a finales de 2018; pero en THQ Nordic han decidido darle unos meses más para "pulirlo" al máximo. Saldrá a la venta en verano.

¿*Déraciné* confirma *Bloodborne 2*?

@Aranzazu Ibáñez

Va a ser que no. El juego de VR de FromSoftware tiene varios "easter eggs" de *Bloodborne*; pero son simplemente eso, unos guiños. El director de ambos juegos, Hidetaka Miyazaki, ha pedido disculpas a todos aquellos que pensaron que eran pistas sobre un hipotético *Bloodborne 2*.

¿*Persona 5* tendrá una nueva edición?

@Dolores Soler Montesinos

¡Así es! Atlus se despedía de 2018 con el anuncio oficial de *Persona 5 R*, una edición "mejorada" de su aclamado RPG en PS4. Por el momento se desconoce su contenido, pero la compañía desvelará todos los detalles en marzo.

Playmanías "vintage"

¿Habría alguna forma de conseguir números antiguos en perfectas condiciones? Los de 2002, 2004, las guías de *GTA San Andreas*... ¡Muchas gracias!

@KillazSpain

Pues... "oficialmente" no. Puedes mirar en mercadillos y tiendas de segunda mano, o bien en sitios online como eBay o Wallapop... pero es cuestión de suerte que encuentres los números que buscas y que estén en buen estado. En la pasada Madrid Games Week, en una de las tiendas de Zona Retro vimos las guías de *GTA San Andreas*, así que con un poco de paciencia, seguro que los encuentras.

Namco contra Capcom, Toma 2

Hola, gente de Playmanía. ¿Vosotros sabéis si *Tekken X Street Fighter* está cancelado? Hace mucho que no se ha vuelto a hablar del proyecto, pero todavía tenía esperanza porque son mis dos sagas preferidas. ¡Gracias!

@Agustín Muñoz Mancha

¡La esperanza es lo último que se pierde, Agustín! Es cierto que llevamos mucho tiempo sin noticias de *Tekken X Street Fighter*. Han pasado siete años desde que saliera a la venta su predecesor, *Street Fighter X Tekken*. Además, las ventas de dicho juego no fueron tan buenas como sus editores hubiesen querido. Las últimas noticias que tuvimos de *Tekken X Street Fighter* son de 2016, cuando Namco anunció que el desarrollo del juego se detenía para que no coincidiese con *Street Fighter V* y *Tekken 7*. ¡Pero la situación ha cambiado! Katsuhiro Harada, productor de la saga *Tekken*, ha hecho unas declaraciones según las cuales el desarrollo de *Tekken X Street Fighter* se encuentra al 30%. Eso sí: Harada ha confirmado que el proyecto sigue "en espera"... Al menos ahora sabemos que Namco está esperando el momento adecuado para retomar el desarrollo.

PS4 Pro y toda la magia del rol

Hola Playmanía: sabéis algún tipo de información acerca de si saldrá en España la PS4 Pro de *Kingdom Hearts 3*? Me he fijado en el blog de PlayStation y siempre que van a sacar una consola ponen que se puede reservar, pero en esta ni siquiera hace mención a la reserva. Gracias.

@SantiGarci97

Puedes estar tranquilo, Santi: el pack PS4 Pro *Kingdom Hearts III* se puede comprar en España a través de GAME, que tiene la exclusiva del producto. Esta PS4 Pro tiene el emblema de *Kingdom Hearts* y un acabado de cuero. El pack incluye también un Dual Shock 4 también decorado y, lo más importante, la edición Deluxe del juego, con steelbook, libro de arte y un pin de Sora.







¿Qué juegos de 2019 esperas con más ganas?

Todos los de Sony



Ramon Ernesto Soto Gonzalez

"Pues por supuesto *The Last of Us Part II*, *Ghost of Tsushima*, *Days Gone*... Prácticamente todos los juegos de Sony son juegazos que no defraudan".

Cyberpunk 2077



Jorge Mori

"*Cyberpunk 2077* porque soy muy fan de las películas de ciencia ficción y sobre todo futuristas tipo Blade Runner, Ghost in the Shell, El Quinto Elemento... En fin, que estoy seguro de que me gustará muchísimo, aunque todavía no veo claro que vaya a salir en 2019".

Kingdom Hearts III



Lisandro Ramos Martinez

"*Kingdom Hearts III* y también lo nuevo de Bioware, *Anthem*. Seguro que ambos son dos juegazos para empezar el 2019 como se merece".

Zombis y más zombis



Jaime Eduardo Marin Guerrero

"El regreso de *Resident Evil 2* será lo más apetecible para mí en este comienzo de año. Y luego más zombis con *Days Gone*, una nueva IP que me parece que tiene muy buena pinta".

The Last of Us Part II



Pedro Fito Romero

"Quizás no salga este año, pero el más esperado por mí es *The Last of Us Part II*. La verdad es que me da muy buenas impresiones despues de ver los gameplays que ha mostrado Naughty Dog".

Lo nuevo de Kojima



Alex González

"Pues yo tengo muchas ganas de que llegue *Death Stranding*, lo último de Hideo Kojima. Sobre todo porque apenas se sabe nada, lo que deja el "hype" por las nubes. Y también espero con ganas *Ghost of Tsushima* y *Days Gone*".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué tal *Kingdom Hearts III*? ¿Mereció la pena la espera?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



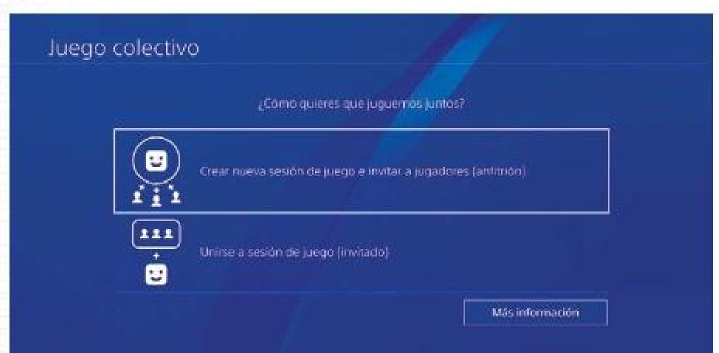
Juega y comparte con amigos

Una de las mejores ideas de Sony cuando diseñó PS4 es también una de las menos usadas. Con Share Play, podrás compartir con cualquier amigo tu juego de diversas formas. Vamos a ver qué se puede hacer y cómo.

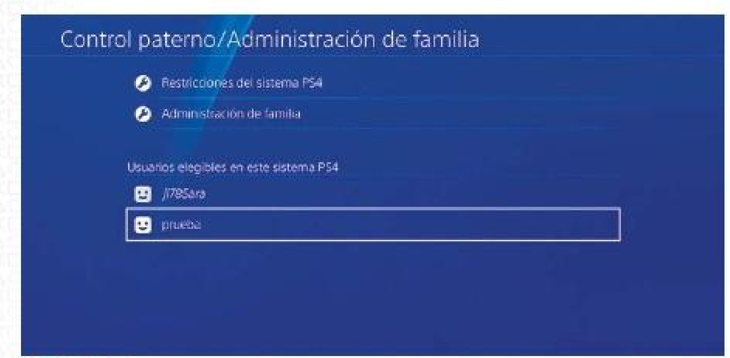
En 2 minutos...

¿QUÉ ES SHARE PLAY?. Share Play es una característica social de PS4 mediante la cual serás capaz de compartir un juego de diversas maneras con un amigo que también esté online. Para comprenderlo mejor, imagina todo lo que podías hacer antes cuando había un amigo contigo en la misma habitación que tú: podíais mirar cómo juega el otro, o pasaros el mando para que juegue un rato cada uno o coger un segundo mando y jugar "a dobles". Y todo con un solo juego. Pues todo eso es lo que justamente puedes hacer con Share Play, de una manera fácil y muy satisfactoria.

1. REQUISITOS PLAYSTATION PLUS



1 Anfitrión. Podrás empezar una sesión de Share Play sin tener PS Plus pero sólo para que te vean jugar. Si quieres pasar tu mando o pasarle un segundo mando al "visitante" tendrás que estar abonado a PlayStation Plus.



4 Edad. El visitante debe tener la edad suficiente para poder jugar al juego que quieren compartir con él, según las limitaciones de su propia cuenta y consola (que habrán sido establecidas previamente con el control paterno).



2. RED

Probar conexión a Internet

Prueba de conexión completada

Obtener dirección IP	Realizado
Conexión a Internet	Realizado
Inicio de sesión en PlayStation Network	Realizado
Tipo de NAT	Tipo 2
Velocidad de conexión (descarga)	226.9 Mbps
Velocidad de conexión (carga)	137.0 Mbps

dependerá de los servidores que haya conectados y del tráfico en la red.

1 Comprobación. Para saber si dispones de suficiente ancho de banda para poder usar las funciones de Share Play, ve a "Ajustes/Red/Probar conexión de red" y chequea las dos ultimas cifras de carga y descarga.



2 Cable de red mejor que WiFi. Para obtener la mayor estabilidad en la conexión, conecta la consola mediante un cable de red al router, no usando conexión wifi. Ve a "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet/Usar un cable de red LAN" y selecciona "Fácil" para que la consola haga sola la mayor parte de los ajustes necesarios.

Ojo con...

PS4 PRO. Si dispones de una PS4 Pro puedes realizar las transmisiones de Share Play (cuando el invitado no interactúa con el juego) a 1080p y 30 fps, pero para ello los requisitos de ancho de banda crecen enormemente. Tanto para recibir como para emitir la retransmisión en esa calidad de vídeo necesitarás al menos 15 Mbps, lejos de los 2 Mbps que necesitas en una retransmisión con una consola "normal".

Además, ten en cuenta que si el anfitrión tiene activado la opción de HDR (Alto Rango Dinámico) en "Automático", es bastante posible que los colores que vea el invitado no sea exactamente iguales a los que el anfitrión está viendo en ese momento. Tampoco es que sea una detalle que afecte al juego en sí mismo, pero está bien tenerlo en cuenta (de hecho, la propia consola lo avisa).



PARTICIPANTES. En Share Play pueden participar como máximo (y mínimo también) dos personas, y ambos deben ser amigos. El "anfitrión" será siempre aquél de los dos que inicie el Share Play, mientras que el "visitante" será aquel que reciba la invitación a participar. El tiempo máximo de una sesión es de 60 minutos, pero se puede iniciar otra inmediatamente después de que acabe la anterior. Eso sí, tened en cuenta que a la hora de guardar la partida sólo se hará con la del "anfitrión", y lo mismo se aplica a los Trofeos conseguidos.

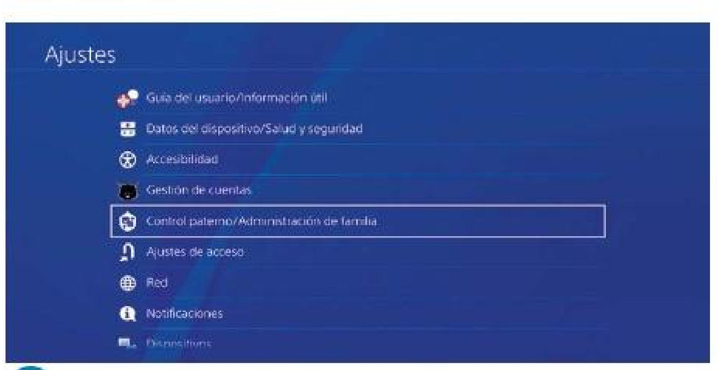




2 Visitante. Para él los requisitos serán menores. Podrá ver jugar al anfitrión e incluso recibir su mando para jugar sin necesidad de PS Plus. Pero para jugar una partida multijugador en local con Share Play sí necesitarás tener PS Plus.



3 Juego. De los dos participantes en la sesión de Share Play, el único que debe estar en posesión del juego es el anfitrión, ya sea en digital o en físico Así pues, el visitante puede ver y jugar sin necesidad de tener el juego.





5 Permisos. Si el visitante juega con una cuenta de menores, el usuario con la cuenta de adulto de esa consola debe habitar las opciones "comunicarse con otros jugadores" y "Ver contenido creado por otros jugadores". Para ello ve a "Ajustes/Control Paterno", pulsa sobre a cuenta del menor y luego entra en "Aplicaciones/Dispositivos/Funciones de red". Parece algo un poco lioso, pero en la práctica es sencillo de configurar.



3 Descargas. Para que la eficiencia sea aún mayor, comprueba que no hay ningún juego o actualización descargándose en segundo plano. Desde el menú principal, ve a "notificaciones" y chequéalo.



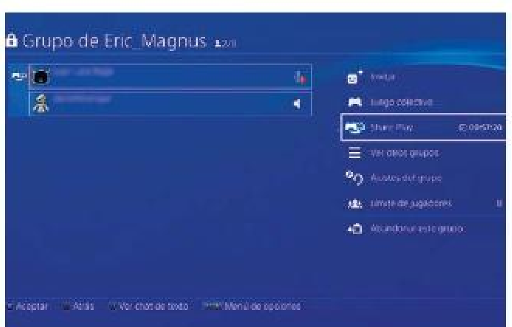
CONEXIÓN. Para que Share Play funcione satisfactoriamente es necesario tener, tanto el anfitrión como el visitante, una buena conexión de internet. Cómo mínimo 2 Mbps, y queremos asegurarnos una experiencia sin cortes ni demasiado "lag". La conexión mediante cable se hace recomendable en la mayoría de los casos por el extra en estabilidad de conexión y velocidad que proporciona. Asegúrate también que no hay muchos dispositivos en la casa "tirando" de la conexión de internet, ya que te restarán ancho de banda. Si estás conectado a un chat de voz, hazlo únicamente con el otro jugador con el que estás usando Share Play, si es posible.



3. EMPIEZA A COMPARTIR

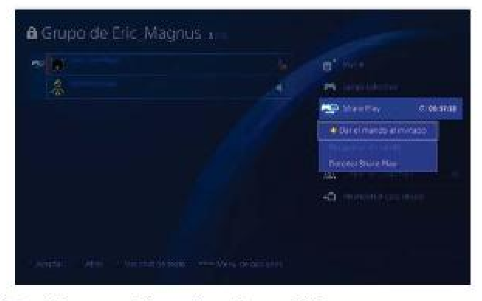


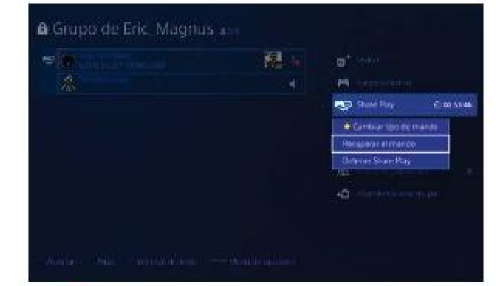
1 Inicio. Deja pulsado el botón "Share" del mando y selecciona del menú de la izquierda "Iniciar Share Play". Si no hay creado un Grupo de chat de voz la consola lo hará automáticamente una vez elijas con que amigo conectarás.



2 Invitado. Los jugadores recibirán un aviso para unirse como invitados a la partida del anfitrión y podrán unirse sólo seleccionando "unirse a anfitrión". O bien ve al Grupo y selecciona "Share Play" del menú de la derecha.







3 Interactúa. Una vez aceptado por el invitado, éste último podrá ver cómo juega. Si lo que queremos es que participe con el mando, deja pulsado el botón PS, y selecciona "Share Play/Dar el mando al invitado". También puedes hacerlo desde el menú del Grupo de chat de voz. A continuación, elige si le das tu mando o bien le das un segundo mando para que juegue contigo (si el juego permite esta opción, claro).

4 Detener. Para interrumpir antes la sesión y recuperar el control o cortar la retransmisión, pulsa sobre "Share Play" (ahí o en el menú rápido pulsando el botón PS unos instantes) y dale a "Detener Share Play" o a "Recuperar el mando".

4. TIPOS DE SHARE PLAY

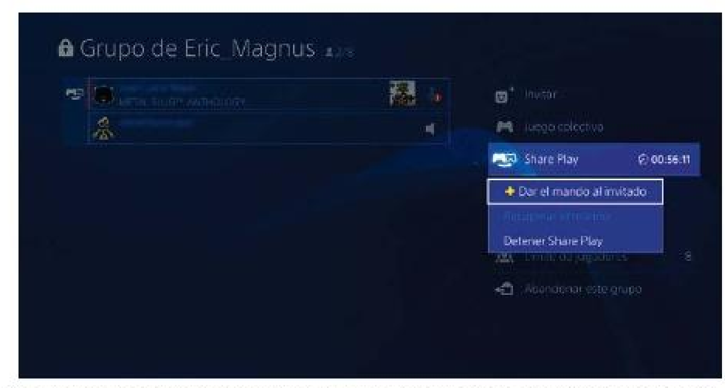


1 Compartir la pantalla. El invitado ve lo mismo que el anfitrión cuando éste está jugando (no cuando esté en los menús de la consola) pero no podrá interactuar. Esta modalidad es la que se activa por defecto al iniciar una sesión Share Play.



2 Dar el mando al invitado. El anfitrión cede el control del juego al invitado y éste puede jugar de manera normal. Útil para ayudar en secciones difíciles del juegos. Actívalo desde el menú de Share Play y pulsando en "Dar el mando al invitado/Dejar que el invitado juegue en tu lugar".





3 Dar el mando y jugar juntos. En juegos que cuenten con multijugador local, el invitado puede tomar el control de un segundo jugador, sin necesidad de acudir al multijugador online del título. Para que nos entendamos., es como jugar "a dobles" en juegos sin online, pero cada uno en su casa. Actívalo desde el menú de Share Play y pulsando en "Dar el mando al invitado/Jugar juntos al juego". ¡Y a disfrutar del cooperativo!

Grupos de voz

Si dispones de unos auriculares con micrófono compatibles con PS4, podrás crear grupos de chat de voz fácilmente para jugar en compañía.

1. REQUISITOS



1 Auriculares. Para saber si son compatibles, una vez conectados a la consola, ve a "Ajustes/ Dispositivos de audio" comprueba que tus auriculares aparecen como dispositivos de entrada y salida.

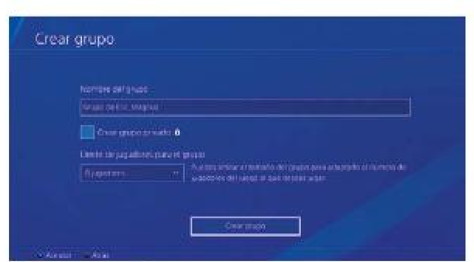


2 Conexión. Tanto tú como los demás participantes del chat de voz tenéis que tener bien configurada la conexión a internet. Ve a "Ajustes/Red/ Ver estado de conexión" y compruébalo.

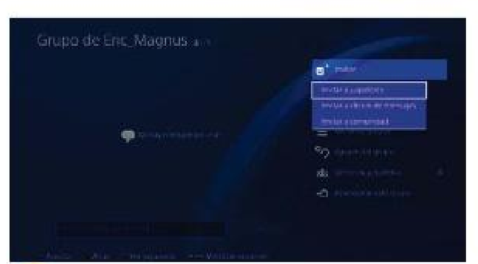


3 Restricciones. Si la cuenta es la de un menor, ésta debe tener habilitada la opción de comunicarse con otros jugadores. Ve a "Ajustes/Control Paterno/Administración de familia" y actívala.

2. GRUPOS



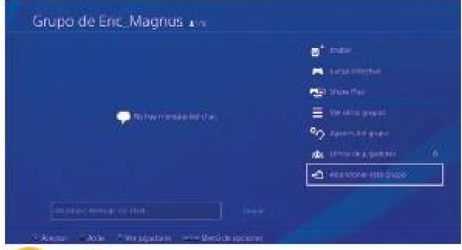
1 Creación. Desde el menú principal, ve a "Grupos/Crear grupo". Ponle un nombre, elije el máximo de participantes (se permiten hasta 8 en el mismo grupo) y pincha en "Crear grupo".



2 Invita. Añade a los amigos que quieras y que estén conectados pulsando sobre "Invitar". Puedes añadirlos uno a uno de la lista o todos los miembros de un Círculo o Comunidad entero.



3 Acceder. Si ya está creado el grupo y sólo quieres acceder, ve a "Grupos" desde el menú principal, espera a que se carguen los Grupos en los que están participando tus amigos, y selecciónalo.



4 Salir. Para examinar otros Grupos no hace falta abandonar el tuyo. Selecciona "Ver otros grupos" y podrás ver los activos. Si quieres abandonarlo, pulsa sobre "Abandonar este grupo".

Ojo con...

GRUPO PRIVADO. Si tienes muchos amigos, es muy habitual que, una vez creado el Grupo de voz (o chat de voz) muchos de ellos se metan en él aunque vayan a jugar a juegos distintos al que estás jugando tú. Si quieres evitar que el Grupo se convierta en un gallinero donde cualquiera puede entrar, puedes restringir su acceso a él. De esta manera, sólo podrán entrar si tu antes les mandas una invitación. Para ello, al crear el Grupo, marca la casilla "Crear grupo privado" o, una vez creado, ve a "Ajustes del grupo/Privacidad del grupo" y selecciona "Privado". Una opción que resulta muy útil para que las conversaciones no se "desmadren".



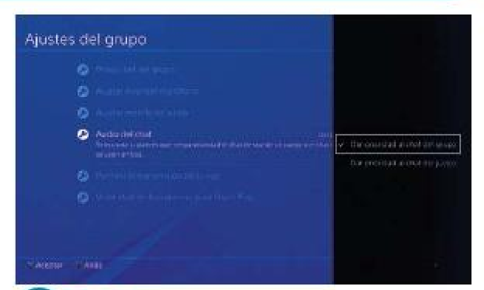
3. AJUSTES



1 Micrófono. Si se te escucha bajo, puedes ajustar la sensibilidad del micro desde el mismo Grupo. Entra en "Ajustes del grupo/Ajustar nivel del micrófono" y desplaza hasta la derecha el nivelador.



2 Audio. Para regular la intensidad del chat de voz respecto al sonido del juego al que estás jugando, ve a "Ajustes del grupo/Ajustar mezcla de audio" y desplaza el nivelador a tu gusto.



3 Chat. Si todos jugáis al mismo juego y en la misma sesión, y éste dispone de chat de voz propio, puedes saltar entre uno y otro. Ve a "Ajustes del grupo/Audio del chat" y allí da prioridad a uno u otro.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE DATOS CEDIDOS POR GAME





FIFA 19 le roba la "pole" a RDR2.

1. FIFA 19 ↑
2. Red Dead Redemption II ↓
3. Call of Duty Black Ops 4 ↓
4. Marvel's Spider-Man ↑
5. Fortnite: Lote de Criogenización =
6. Grand Theft Auto V ↑
7. Assassin´s Creed Odyssey =
8. PlayerUnknown´s Battlegrounds N
9. God of War ↑
10. Battlefield V ↓

PUBG se cuela en el "top ten".

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO



» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.

NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.

NOTA 93

CALL OF CTHULHU — DISCO

» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.

NOTA 82

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO

» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.

NOTA 91

DARKSIDERS III — DISCO

» KOCH MEDIA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.

NOTA 72

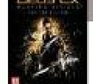
BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...

NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO



» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO

» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.

NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO



» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.

NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO

» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.

NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO



» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.

NOTA 91

HITMAN 2 — DISCO



» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.

NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO

» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.

NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.

NOTA 87

JUST CAUSE 4 — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.

NOTA 79

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO

» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.

NOTA 90

LEGO DC SÚPER-VILLANOS — DISCO

» WARNER » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

LEGO DC Súper-Villanos es un "festival" para fans de DC y para los "peques"... pero ya va siendo hora de renovar la fórmula.

NOTA 85

MAD MAX — DISCO

» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.

NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO

» KONAMI » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.

NOTA 94

NIeR AUTOMATA — DISCO

» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.

NOTA 93

NIOH — DISCO

» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.

NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO



» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.

NOTA 82

PREY — DISCO



» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.

NOTA 92

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO



» ROCKSTAR » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.

NOTA 96

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO



» CAPCOM » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



Tres razones para tener...

Play ¡El juego del mes!

Tales of Vesperia Definitive Edition





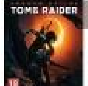
1. ¡POR FIN NOS LLEGA! En nuestro territorio sólo los poseedores de una Xbox 360 pudieron disfrutar en su día de *Tales of Vesperia*. Pero ya está aquí su remasterización para PS4!

2. MÁS GRANDE Y EN CASTELLANO. Aparte, esta *Definitive Edition* incluye multitud de contenidos inéditos en Occidente. Y, lo más importante... ¡trae subtítulos en castellano!

3. UNA BUENA REMASTERIZACIÓN. Y además esta remasterización para PS4 nos llega a 1080p y 60 fps en todo momento, incluyendo combates y zonas de exploración.



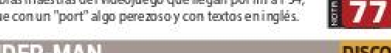
SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA 93



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 04,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.
NOTA 92



SHENMUE I & II — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés.
NOTA 77



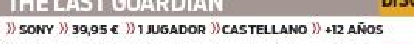
SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.
NOTA 91

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA 89



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95





THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 95



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.
NOTA 87

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.
NOTA 91

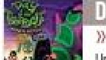


YAKUZA KIWAMI 2 — DISCO
» SEGA » 44,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
No es sólo un "remaster". Está tan mejorado y "aumentado" que es una de las mejores entregas de la saga (si no la mejor).
NOTA 90

AV. GRÁFICAS



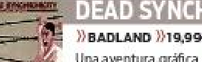
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78



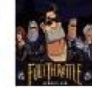
DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.
NOTA 70



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA 78

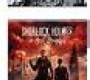


LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.
NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87



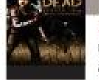
LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.
NOTA 82



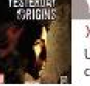
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA 77



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.





Los cuatro mejores shooters ...



1 Borderlands 2 VR

Una de las propuestas recientes más apetecibles para nuestro PlayStation VR es volver a visitar Pandora en *Borderlands 2 VR*. Con un control adaptado a todos los gustos (aunque marea un poquillo) y añadidos como vista subjetiva en la conducción para no estropear la experiencia, es una opción recomendable.

2 Rush of Blood

Fue de la primera remesa de juegos para PlayStation VR, pero subirse a la montaña rusa de *Until Dawn: Rush of Blood* sigue siendo, hoy por hoy, una de las opciones más divertidas y recomendables para PlayStation VR si lo que buscas es disparar con tus mandos Move y, además, algún susto que otro.

LOS ESPERADOS

1 Devil May Cry 5

»PS4 »CAPCOM »ACCIÓN »8 DE MARZO

Estamos deseando echarle el guante al regreso de Dante y compañía. El mes que viene os ofreceremos un adelanto muy especial sobre este clásico instantáneo de la acción en PS4.



2 Sekiro: Shadows Die Twice

»PS4 »ACTIVISION »ACCIÓN »22 DE MARZO

Otro que estamos deseando pillar por banda es lo nuevo de los creadores de *Bloodborne* y *Dark Souls*. ¡Menudo duelo nos espera en marzo entre este ninja y los cazademonios de *DMC5*!



3 Anthem

»PS4 »EA GAMES »AVENTURA »22 DE FEBRERO

Y antes, en febrero, nos va a llegar lo nuevo de BioWare, que dejan atrás sagas como *Dragon Age* o *Mass Effect* para abrazar una propuesta futurista y cooperativa al estilo *Destiny*.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

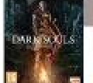
DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

DARK SOULS REMASTERED — DISCO



» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO



» BANDAI NAMCO » 54,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91

DRAGON QUEST XI



» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92

FALLOUT 4 GOTY — DISCO




» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95

FALLOUT 76 — DISCO

» BETHESDA » 69,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con el paso de los parches podría mejorar, pero en su estreno este *Fallout* 'multijugador" está repleto de defectos técnicos-

NOTA 67

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO



» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90

FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

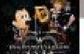


» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO



» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO



» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84

NI NO KUNI II — DISCO

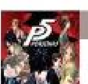


» BANDAI NAMCO » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91

PERSONA 5 — DISCO



» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95

TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO ¡Nuevo!



» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión.

NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO



» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

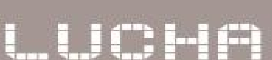


» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO



» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

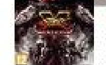
SOULCALIBUR VI — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

NOTA 87

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO



» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

TEKKEN 7 — DISCO

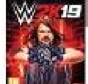


» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90

WWE 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse...

NOTA 85

... exclusivos de PlayStation VR



3 Farpoint

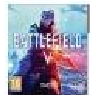
El juego con el que se puso a la venta el rifle Aim Controller sigue siendo una de las mejores opciones no sólo para utilizar este periférico con forma de rifle, sino también si buscas un shooter para el dispositivo de realidad virtual de Sony. Eso sí, estos tiroteos extraterrestres podrían haber dado más de sí.



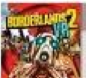
4 Bravo Team

En una línea más "seria" tenemos *Bravo Team*, un shooter táctico pensado para ser disfrutado cooperando con un amigo. Si queremos otro shooter táctico para PS VR y por equipos de hasta 4 jugadores, tenemos *Firewall: Zero Hour*, que poco a poco va superando mediante parches sus problemas iniciales.

SHOOT'EM UP



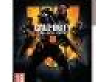
BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 64,99 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.
NOTA 85



BORDERLANDS 2 VR — DISCO ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene importante "recortes" (no trae DLC ni opción cooperativa) y "marea", pero merece la pena ver Pandora con PS VR.
NOTA 76



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.
NOTA 90



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79



THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



F1 2018 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.
NOTA 86



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75



ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 19,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79

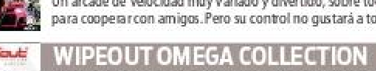
PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



RIDE 3 — DISCO
» MILESTONE » 64,99 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega mejora en todo a la anterior, pero sigue presentando un apartado gráfico "justito" y pocos modos de juego.
NOTA 76



THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Judge Eyes: Shinigami no Yuigon** (N) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN



A nosotros nos llegará en verano, pero los japoneses ya están disfrutando de la nueva aventura de los creadores de los *Yakuza*.

2. **Dragon Quest Builders 2** (↑) — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA
3. **God Eater 3** (↑) — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN/ROL
4. **Call of Duty Black Ops IIII** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
5. **Battlefield V** (↑) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER

EE.UU.

1. **Red Dead Redemption II** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Pocas sorpresas en la lista de ventas navideña en Estados Unidos, con *RDR2* y los shooters dominando. Suben algunos éxitos de 2018

2. **Call of Duty Black Ops IIII** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
3. **Battlefield V** (↓) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
4. **Spider-Man** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Madden NFL 19** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Red Dead Redemption II** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Y exactamente lo mismo que en Estados Unidos ocurre en Europa, sólo que añadiendo el incombustible *FIFA* y cómo no, *Spyro*.

2. **FIFA 19** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Call of Duty Black Ops IIII** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
4. **Battlefield V** (=) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
5. **Spyro: Reignited Trilogy** (=) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS

MÁS QUE JUEGOS

» Big Box Spyro

www.game.es | 29,95 €

A los fans del simpático dragoncillo morado les espera una sorpresa bien chula en las tiendas GAME. Se trata de un pack de merchandising llamado Big Box Spyro, que incluye una gorra, una taza, una colgador, un pin y una cartera. Y todo ello presentado en una bonita caja decorada con motivos de la saga. Sin duda alguna, un gran regalo para los incondicionales de Spyro que conozcais... ¡o un autoregalo si sois fans vosotros mismos! Tras el lanzamiento de *Spyto: Reignited Trilogy*, esta clásica serie plataforma vuelve a estar muy de moda muchos años después.



» Funko Pop Kingdom Hearts III

www.game.es | 14,95 €

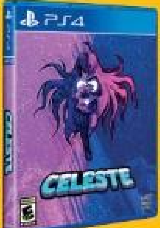
Enero es el mes de *Kingdom Hearts III*. Llevamos mucho tiempo esperando este ansiado juego de rol de acción y en las tiendas GAME encontraréis merchandising de muchos tipos: camisetas y sudaderas con capucha, pósters, figuras Pixel Pals... Pero una vez más, son los "cabezones" Funko Pop los que se van a llevar la palma con una línea de figuras realmente variada y que incluso muestra a sus protagonistas con la apariencia que tendrán en distintos mundos. ¡Molan!



IMPORT FRIENDLY

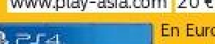
1 Celeste (en formato físico)

www.limitedrungames.com | 29,95 $



Uno de los mejores plataformas de PS4 (y una de las mayores sorpresas del pasado 2018) llega en formato físico de la mano del sello Limited Run. Hasta el 1 de febrero podéis reservar vuestra unidad en su web. Y os llegará a casa en marzo. Por supuesto, funciona en todas las PS4.

2 Onimusha: Warlords (en formato físico)





En Europa no sale en formato físico, pero si quereis tener la remasterización para PS4 de la primera entrega de *Onimusha* en disco, podéis importarla en versión americana o bien la asiática que también tiene subtítulos en inglés. Y no salen demasiado caras.

3 Headlander (en formato físico)

www.limitedrungames.com | 29,99$



Salió en PS Store en formato digital en julio de 2016, pero si te fascinó este original juego de Double Fine te alegrará saber que los chicos de Limited Run también lo han lanzado en formato físico. Eso sí, en una edición limitada a sólo 2.500 copias, con lo que tendrás que darte prisa si quieres pillarlo.

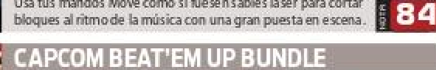
ACCIÓN



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 59,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83



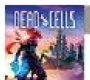
BEAT SABER — ¡Nuevo!
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Usa tus mandos Move como si fuesen sables láser para cortar bloques al ritmo de la música con una gran puesta en escena. NOTA 84



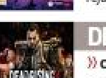
CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 44,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87



DEAD CELLS
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90



DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89



DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 54,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

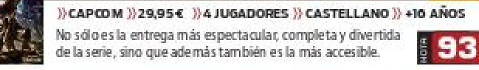
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91



HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO
» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royale que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida. NOTA 82

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SLAPS & BEANS
» TRINITY TEAM » 19,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up que homenajea con cariño y fidelidad las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Lástima que sea repetitivo. NOTA 70

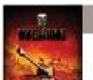
STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS OROCHI 4 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aunque sea algo repetitivo, este "musou" tiene armas suficientes para divertir hasta que llegue el siguiente. NOTA 76



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85



Merchandising Resident Evil 2

www.game.es | Varios precios

¿Hemos dicho que enero es el mes de *Kingdom Hearts III*? ¡Pues también es el de *Resident Evil 2*! El esperado "remake" de este mítico survival horror se verá acompañado en GAME de todo tipo de productos, tazas, gorras, camisetas... ¡incluso velas aromáticas!




Merchandising Celeste

www.game.es | 59,95 €

Celeste no es un color sino el título de uno de los mejores plataformas que han pasado por PS4 (y eso que tenemos mucho y muy bueno para elegir). Y el sello Limited Run Games, además de lanzarlo en formato físico, tiene en su web una nutrida selección de merchandising, que incluye distintas prendas de ropa, un pin, una bufanda... Eso sí, no son baratos.



DEPORTIVOS



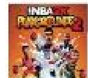
EVERYBODY'S GOLF — DISCO
SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA **80**




FIFA 19 — DISCO
EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey. NOTA **93**



NBA 2K19 — DISCO
2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades. NOTA **94**



NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO
2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán. NOTA **74**

PES 2019 — DISCO
KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon. NOTA **91**



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**

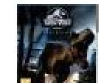


STEEP — DISCO
UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
MERIDIEM » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA **71**

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
FRONTIER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA **80**



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

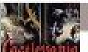


XCOM 2 — DISCO
2K GAMES » 24,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA **90**



PLATAFORMAS

ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo. NOTA **90**



CASTLEVANIA REQUIEM
KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha". NOTA **78**



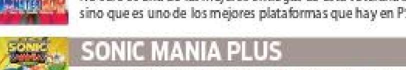
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA **87**



MALDITA CASTILLA EX — DISCO
ABYLIGHT » 11,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA **86**



MEGA MAN 11
CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida. NOTA **87**



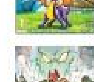
MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4. NOTA **90**



SONIC MANIA PLUS — DISCO
SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA **90**



SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños. NOTA **87**



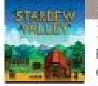
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA **82**



VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA **84**



STARDEW VALLEY — DISCO
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA **85**

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Cocina Geek
www.heroesdepapel.es | 20 €

Gemma Ballesteros "Rikkura" explora el aspecto culinario de los videojuegos a través de más de 50 recetas que aparecen o están inspiradas en ellos. Todas las recetas están explicadas de forma amena y sencilla, para que cualquiera pueda elaborarlas.



2 BSO Shadow of the Colossus (en vinilo)
www.store.iam8bit.com | 40 €

Seguimos con la imparable moda de las bandas sonoras en vinilo. En esta ocasión os traemos esta clasicazo de PlayStation en dos discos. La música es de Kow Otani y la artista que ilustra el precioso tríptico que alberga los vinilos es Nimit Malavia.



3 Tu vida, tu videojuego
www.heroesdepapel.es | 18 €

Con este libro, Rodrigo Río "Lithany" te ayudará a descubrir todo lo que ya has aprendido gracias a los videojuegos y que te llevará a lograr una vida de abundancia, éxito, disfrute y bienestar, tanto personal como profesional.



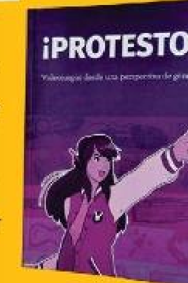
4 BSO Uncharted: El Legado Perdido (en vinilo)
www.store.iam8bit.com | 40 €

Henry Jackman firma el apartado sonoro del último *Uncharted*, que se inspira en la musica tradicional de la región en la que se ambienta el juego (la India). Esta edición viene en dos vinilos con una impactante cubierta, ilustrada por el artista Marc Aspinall.



5 ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género
www.amazon.es | 19 €

12 autoras con experiencia en distintas áreas (programación, traducción, diseño...) exponen y denuncian en sus ensayos cómo su género supone una barrera en todos los ámbitos del videojuego y todas las trabas a las que deben enfrentarse a diario.



LOS JUEGOS MÁS ESTREMECEDORES QUE VEREMOS EN LOS PRÓXIMOS MESES

2019: EL AÑO DEL TERROR

Hordas de muertos vivientes, horrores de otra dimensión, epidemias, abducciones, secuestros... Todo esto y mucho más nos espera en unos juegos en los que el miedo será protagonista.

Survival Horror, terror psicológico, zombis, horror lovecraftiano, mansiones encantadas... Son muchos los géneros que laten en el terror, y todos ellos han dado lugar a grandes juegos. En 2018 hemos tenido una excelente cosecha de juegos terroríficos para PS4, con una gama de títulos tan variados como sus propuestas. La realidad virtual permite experimentar el miedo "en nuestras carnes", algo de lo que se han valido los dos títulos más representativos del pasado año: el terror familiar de *Transference* y *The Impatient*, de los especialistas en miedo Supermassive Games. Quienes deseaban una propuesta más salvaje se han visto satisfechos (más o menos) con *Agony*, un juego que nos trasladaba al mismísimo infierno. Puede que el estreno de Madmind Studio no haya sido tan "redondo" como deseábamos, pero sin duda el equipo va a dar mucho que hablar en el campo del terror. 2018 ha supuesto también el regreso de H.P. Lovecraft a las consolas. Con *Call of Cthulhu*, los chicos de Cyanide demostraron conocer perfectamente la obra del genio de Providence, en una aventura de investigación que plasmaba de forma magistral la locura que rodea al Gran Primigenio. También de atmósfera gótica y sabor clásico es el magis-

CASAS MALDITAS

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS ha habido un indudable boom en el género de los juegos de terror, en particular de aquellos que comparten un elemento común: todos ellos transcurren en una casa encantada, con un misterio a desentrañar. Será mejor que te armes de valor, porque en 2019 vamos a visitar tres lugares muy peligrosos: un complejo naviero nacido de la imaginación de Nikola Tesla; un viejo caserón abandonado; y la mansión más encantada de todo Reino Unido.



CLOSE TO THE SUN

STORM IN A TEACUP | PRIMER TRIMESTRE DE 2019

Acción y terror se dan la mano en un juego que recuerda poderosamente a *BioShock*. En *Close to The Sun* los inventos de Nikola Tesla han revolucionado el mundo, pero algo va muy mal en el complejo naval que da nombre al juego...



MAID OF SKER

WALES INTERACTIVE | VERANO

LA CASA SKER es un lugar real, considerado como uno de los más encantados de Gran Bretaña. Es también el lugar donde transcurre este juego, que nos traslada a 1898 con una terrorífica historia con varios desenlaces posibles.



TERROR PSICOLÓGICO

NO HAY HORROR MÁS GRANDE que aquel que produce nuestra propia mente, y estos juegos son buen ejemplo de ello. *Someday You'll Return* nos enseñará que a veces es mejor no bucear en el pasado, aunque sea para encontrar a nuestra hija. Con *The Peterson Case* comprobaremos de primera mano que los extraterrestres no traen nada bueno consigo. Y *Layers of Fear 2* volverá a desdibujar la frontera entre el arte y el terror, esta vez con el cine reemplazando a la pintura.



SOMEDAY YOU'LL RETURN

CBE SOFTWARE | 2019

¿Qué serías capaz de hacer por encontrar a tu hija desaparecida? En *Someday You'll Return* Daniel, el protagonista, se ve obligado a visitar un lugar al que juró no volver, y en el que los verdaderos monstruos no son lo que parecen.



LAYERS OF FEAR 2

BLOOBER TEAM | POR DETERMINAR

Bajo el nombre falso de *Project Méliès*, el estudio responsable de *Observer* ha estado trabajando en una de las sorpresas de 2019. *Layers of Fear 2* sustituye la pintura por el séptimo arte, con un barco como terrorífico escenario.



THE PETERSON CASE

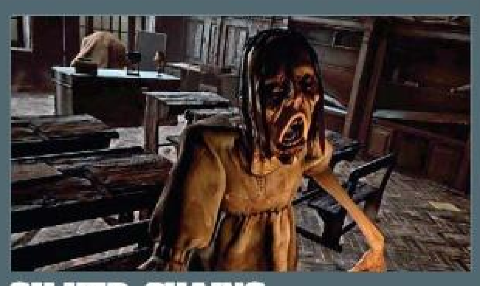
QUARTER CIRCLE GAMES | PRINCIPIOS DE AÑO

Tomando como base el célebre incidente OVNI en Roswell de 1947, *The Peterson Case* combina las abducciones con el terror puro. Un "cóctel" de acción, sigilo e investigación, a partir de la extraña desaparición de la familia Peterson.

tral *Vampyr*. Dontnod Entertainment, los responsables de sagas como *Life is Strange*, nos han dado en 2018 un juego diametralmente opuesto al tono que tenían las peripecias de Max Caulfield. En *Vampyr* hay exploración y combates, pero su punto fuerte está en la toma de decisiones que afectan a la historia, y que lo asemejan a las grandes aventuras de terror de antaño. Este repaso estaría incompleto sin mencionar a uno de los juegos revelación del año: *Remothered: Tormented Fathers*. El juego de los italianos Stormind Games "bebe" de títulos como *Clock Tower* o *Haunting Ground*, pero al mismo tiempo es una propuesta fresca y original. Sin ir más lejos, su protagonista es una mujer madura, alejada de los cánones de belleza habituales en las protagonistas del género. *Remothered* es la primera entrega de una trilogía, de la que esperamos tener pronto más noticias.

Dentro del abanico del terror existen temas que nunca fallan, y uno de ellos es el de los zombis. Los muertos vivientes siguen triunfando en cine, televisión y literatura, y van a ser los grandes protagonistas de los juegos de 2019. Empezando por el esperadísimo *Resident Evil 2*. Al cabo de tres años de desarrollo, el juego mostró su primer tráiler el verano pasado. Desde entonces la expectación ha crecido como la espuma, haciendo de este remake uno de los juegos más esperados de 2019. Tras haberlo jugado, os podemos asegurar que *Resident Evil 2* es tan espectacular como parece en las imágenes... ¡e incluso más! Otro título con un "2" en su nombre aspira a transmitirnos no sólo terror, sino también emoción, rabia y tristeza. Hablamos por supuesto de *The Last of Us: Part II*. Naughty Dog va a romper el techo técnico de PS4 con esta secuela; pero todo apunta a que el auténtico "golpe" nos lo van a dar en el corazón, con las desgarradoras secuencias que vamos a vivir durante el juego. Entre ambos lanzamientos llegará a PS4 el que puede ser una de las grandes sorpresas de 2019: *Days Gone*. Ha necesitado varios años de desarrollo, pero la espera ha merecido la pena: lo nuevo de Bend Studio puede por fin mirar "de tú a tú" a los grandes AAAs de la consola. Os confesamos que *Days Gone* es también una debilidad personal de la redacción. Somos muy fans de Sam Witwer, el actor que interpreta al personaje principal del juego, y al que muchos recordaréis como Starkiller en las dos entregas de *Star Wars: El Despertar de la Fuerza* para PS3. Cierran el apartado de muertos vivientes dos juegos muy a tener en cuenta: *Dying Light 2*, que expande la fórmula del original; y la acción cooperativa de *World War Z*.

Pero los zombis no van a acaparar el protagonismo del miedo en este año. En 2019 tendremos una nueva ración de terror "made in Lovecraft" con el llamativo *The Sinking City*. Los creadores de *Until Dawn* quieren volver a aterrarnos con *Man of Medan*, el primer título de su antología sobre el género. Y en el apartado de secuelas, este año recibiremos el misterioso *Layers of Fear 2*. Una buena "añada" de terror no estaría completa sin varios juegos de casa encantadas (*Silver Chains*, *Maid of Skery Close of the Sun*), miedo psicológico con *The Peterson Case* o *Someday You'll Return*, y varias propuestas inusuales, como las de *The Blackout Club* o *Pathologic 2*. ¿Te atreverás con todos ellos?



SILVER CHAINS

CRACKED HEADS GAMES | PRIMAVERA

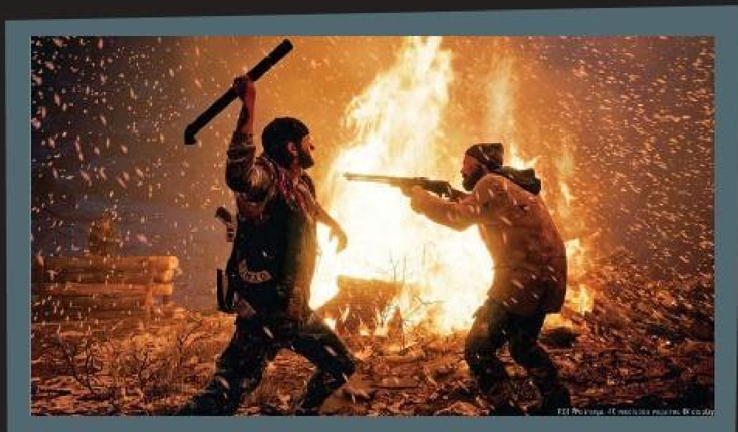
UNA MANSIÓN ABANDONADA en la Inglaterra rural sirve como escenario a *Silver Chains*. En este juego en primera persona encarnamos a Peter, un joven que busca una salida y también desentrañar los terribles sucesos del caserón.

MUERTOS VIVIENTES

Resident Evil 2

SÓLO UN JUEGO MUY ESPECIAL puede conseguir este doble hito: ser uno de los mayores lanzamientos de 1998 y también de 2019. *Resident Evil 2* regresa a las consolas dos décadas después de su llegada a PSone, y lo hace completamente transformado, pero manteniendo el esquema del original. Atrapado en Raccoon City, el joven Leon S. Kennedy pasará de ser un policía novato a convertirse en un auténtico héroe. Deberá hacerlo si quiere sobrevivir a los zombis, monstruos y aberraciones que se han apoderado de la ciudad. Su odisea es paralela a la de Claire Redfield, una estudiante de armas tomar que busca a su hermano desaparecido. Es el mismo argumento del juego de hace 21 años, pero con un planteamiento mucho más cinematográfico y espectacular. Este remake tendrá una historia más amplia, en la que los personajes secundarios tendrán mayor entidad y que, en esta ocasión, van a hablar en un perfecto castellano. No va a ser fácil, pero el estudio se ha marcado como meta superar el listón del *Resident Evil 2* original, considerado en todo el mundo como una obra maestra. Capcom ha usado de nuevo la tecnología Face Scan, que tan buenos resultados le dio en *Resident Evil 7*: personajes como Leon, Claire, Ada o Sherry han sido modelados a partir de actores reales. No sabemos si para los zombis también han usado referencias de carne y hueso... Pero bromas aparte, su aspecto es impresionante. Ante la abundancia de juegos con muertos vivientes, en Capcom han querido que sus zombis sobresalgan sobre el resto, haciéndolos completamente realistas y sobrecogedores. Forma parte de la intención que el equipo tiene de poner el foco en el terror, más que en la acción. Unido al despliegue técnico, esto hará que los enfrentamientos sean pura tensión, en particular aquellos contra "viejos conocidos" como los Lickers o los G-Type. Jugar a *Resident Evil 2* en 2019 es sentir emociones muy peculiares. Por un lado estás ante un espectáculo visual y sonoro, sobre todo si disfrutas de los 4K del juego en PS4 Pro, con gráficos fotorrealistas. Nos ha dejado sin palabras la expresividad facial de Claire, Leon y, por qué no decirlo, de los zombis. Desde luego no es una propuesta aconsejable para estómagos sensibles: el nivel de gore es elevado, gracias sobre todo al alto nivel de detalle en los modelos de los zombis y a sus elaboradas físicas. Los efectos de cada disparo se hacen notar, ya que podemos desmembrar a los enemigos o volarles la cabeza con un disparo certero. Al mismo tiempo, si conocías el *Resident Evil 2* original, esta versión te "engancha" para ver cómo se han replanteado los grandes momentos de aquel título. Ahora la cámara es "sobre el hombro", con un estilo similar al que ha tenido la saga desde la cuarta entrega (si exceptuamos la primera persona de *Resident Evil 7*). También se ha optado por un estilo visual más opresivo, gracias también a un excelente uso de la iluminación. Se mantienen los rasgos fundamentales que hicieron clásico al juego en los noventa. Entre ellos, las dos campañas independientes para Leon y Claire, o el desafiante nivel de dificultad. Al contrario que en juegos "de gatillo fácil", en *Resident Evil 2* cada bala cuenta, sobre todo contra enemigos tan temibles como William Birkin o el imparable Tyrant. Sabor clásico y terror "a la antigua usanza" para un juegazo, que podría abrir la puerta a nuevos remakes de la saga.





Days Gone

TRAS VARIOS AÑOS de desarrollo y numerosos tráilers, en abril por fin podremos disfrutar de este título de supervivencia en mundo abierto. El mundo de *Days Gone* ha sido víctima de una terrible epidemia, que ha dado lugar a los Freakers. Estos seres van desde peligrosos animales infectados hasta hordas de zombis. Son una de las amenazas que debe afrontar el protagonista, Deacon St. John, quien también se las verá con forajidos de todo tipo. Exploración (a pie o en moto), "crafteo" y acción brutal son las claves de uno de los juegos del año.





LOS ZOMBIS SON toda una paradoja: ellos están podridos y se caen a pedazos, pero en cambio su género está más vivo que nunca. Este año los muertos vivientes van a tocar todos los "palos", empezando por el de los remakes. *Resident Evil 2* es la nueva versión del juego de 1998 tiene un apartado técnico alucinante. No le va a la zaga *The Last of Us: Part II*, la nueva entrega de esta saga post apocalíptica y que promete dejarnos el corazón hecho trizas. Dos juegos que se lo van a poner difícil para destacar a *Days Gone*, la nueva licencia de Sony, con un mundo abierto poblado por zombis y forajidos. Cierran el "lote" *Dying Light 2* (una de nuestras secuelas más deseadas) y el llamativo *World War Z*, enfocado al juego cooperativo.







The Last of Us Part II

EL REGRESO MÁS ESPERADO nos mostrará qué fue de Ellie y Joel, cinco años después de los acontecimientos que vivimos en *The Last of Us*. Los protagonistas, y Ellie en particular, serán llevados al límite por amenazas como los infectados; pero el mayor peligro lo representarán otros humanos, en forma de saqueadores, asesinos y cultistas. Nos esperan momentos geniales de acción, sigilo y, en palabras del responsable del proyecto, Neil Druckmann, "escenas de gran crudeza". Todo apoyado en el espectacular apartado técnico del juego.

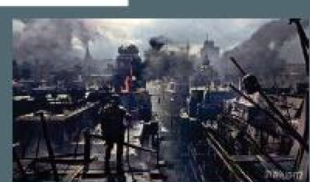






Dying Light 2

"SI NO ESTÁ ROTO, NO LO TOQUES": la fórmula que hizo grande a *Dying Light* se mantiene en su secuela, pero con elementos que amplían su propuesta jugable, como un combate más profundo. Vuelven el parkour, la exploración, las armas improvisadas y por supuesto los zombis, que serán la gran amenaza al caer la noche. Durante el día tendremos que hacer frente a los clanes que controlan la ciudad, por medio de un elaborado sistema de decisiones: una elección tan simple como compartir agua puede determinar el desarrollo del juego y su final.







World War Z

EL IMPRESCINDIBLE LIBRO de Max Brooks regresa en forma de shooter cooperativo. Los personajes estarán divididos en cuatro clases, cada uno con sus habilidades y armamento propios. Por ejemplo, el Slasher es más ágil y versátil, mientras que el Fixer puede manejar armamento pesado. El trabajo en equipo será fundamental para enfrentarse a las hordas de zombis, que recuerdan a las de la película que vimos en 2013: auténticos "tsunamis" con más de mil muertos vivientes a la vez en pantalla, en escenarios de Nueva York, Moscú o Jerusalén.





AVENTURAS de











The Sinking City

LA OBRA DE H.P. LOVECRAFT vuelve a ser el motor de grandes juegos de terror. Tras el notable *Call of Cthulhu* del año anterior, el próximo 21 de marzo nos espera una nueva "ración" de horror lovecraftiano. Los Mitos de Cthulhu sirven como inspiración para *The Sinking City*, una ambiciosa aventura de investigación en mundo abierto. Ambientado en la década de 1920, el juego nos pone en la piel de Charles W. Reed, un detective privado que se desplaza a Oakmont, Massachusetts. La ciudad ha sufrido una terrible inundación, pero la mayor amenaza es la locura que se ha apoderado de sus habitantes. Reed ha de desentrañar el misterio que está detrás de todos estos fenómenos, al tiempo que lucha contra la histeria colectiva del lugar. El juego va a contar con un alto componente de exploración, ya sea a pie o en una lancha motora para atravesar las anegadas calles de Oakmont. También habrá momentos de acción, en la forma de tiroteos contra las extrañas criaturas que invaden la ciudad; también contra sus habitantes, transformados en aberraciones con rasgos de pez. Pero sobre todo *The Sinking City* va a ser una gran aventura de investigación; no en vano sus creadores son Frogwares, responsables de juegos como *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* y otros grandes títulos del famoso detective. El juego se basará en un sistema abierto de pesquisas: el desenlace de nuestras investigaciones dependerá de lo observadores que seamos y nuestra habilidad al analizar pistas y obtener pruebas. La investigación estará muy integrada en el esquema de mundo abierto, recabando información y tomando notas al movernos por los distintos escenarios de la ciudad; también tendremos que reconstruir los escenarios del crimen e interrogar a los antipáticos vecinos de Oakmont. Como buen juego lovecraftiano, *The Sinking City* tendrá elementos de locura, la cual afectará al protagonista a medida que se vea expuesto a horrores de otro mundo.





Man of Medan

EN SUPERMASSIVE GAMES han hecho del terror su especialidad. Tras el espectacular *Until Dawn* (y su secuela para VR, *Rush of Blood*), el estudio comienza en 2019 una nueva etapa en el género del miedo. Bajo el nombre de *The Dark Pictures*, los británicos van a crear una antología de juegos de terror para PS4. Cada título será independiente y girará en torno a un subgénero de horror, siendo *Man of Medan* la primera entrega. En él seguimos los pasos de un grupo de jóvenes, que deciden investigar los restos de un naufragio de la Segunda Guerra Mundial. Cuando estalla una tormenta los protagonistas quedan atrapados en un barco fantasma, donde les espera una amenaza sobrenatural. *Man of Medan* tendrá una estética similar a la de *Until Dawn*, con una estética cinematográfica y rostros escaneados de actores reales. La jugabilidad también será parecida, con múltiples finales en función de las decisiones que tomemos en cada momento, y las cuales también determinarán qué personajes sobreviven.



HORROR

EL GÉNERO AVENTURERO es perfecto para el miedo, con su narrativa pausada y su capacidad de inmersión. Junto con el terror lovecraftiano de *The Sinking City* y el terror en alta mar de *Man of Medan*, en 2019 viviremos todo tipo de horrores, con propuestas tan sugerentes como *The Blackout Club* y *Pathologic 2*. *System Shock* no llegará hasta el primer trimestre de 2020, pero es tan prometedor que no podíamos dejarle fuera.

System Shock

MÁS DE DOS DÉCADAS DESPUÉS de su lanzamiento original, *System Shock* regresa con este remake. El juego que sentó las bases de sagas como *BioShock* llega ahora con un profundo "lavado de cara", de la mano de Nightdive Studios. Este shooter subjetivo está protagonizado por un hacker, atrapado en una estación espacial. El objetivo está claro: escapar a toda costa, afrontando peligros en forma de mutantes, robots o cíborgs. Pero la mayor amenaza es SHODAN, la inteligencia artificial de la nave, que no duda en poner todo tipo de obstáculos para acabar con nosotros. El *System Shock* original fue precursor de la jugabilidad emergente, que este remake mantiene intacta. Así, tendremos un amplio arsenal, pero su efectividad varía en función del tipo de enemigo. También podremos acceder a varias mejoras y módulos de hardware, cuyo uso tendremos que "racionar" dado que consumen energía. Elementos que dan lugar a una aventura variada y llena de tensión, con un apartado visual adaptado a los tiempos modernos. El juego llegará en 2020.

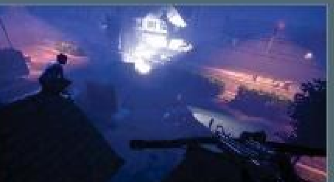


















The Blackout Club

EL GRUPO DE CHAVALES que protagonizan *The Blackout Club* comparten un desagradable secreto: todos ellos se despiertan embarrados y con heridas, sin recordar qué ha sucedido la noche anterior. Cuando uno de los chicos desaparece, estos tres amigos deciden unirse para plantar cara a los captores. Una aventura en primera persona, que nos llevará a investigar la red de túneles bajo la ciudad del juego. En esta red subterránea operan unos peligrosos enmascarados, cuyas actividades debemos grabar para desvelar sus planes ante el mundo. Cada incursión nocturna implicará grabar con el móvil, resolver una serie de desafíos (que serán distintos cada noche) y plantar cara a los secuestradores. Para ello nuestras mejores armas serán la inteligencia, la cooperación y las habilidades especiales de cada personaje. *The Blackout Club* es una de las propuestas más interesantes de 2019; no en vano varios de sus creadores han trabajado en títulos tan importantes como *Dishonored*, *BioShock 2* o *BioShock Infinite*.

Pathologic 2

A PESAR DEL 2 DEL TÍTULO, *Pathologic 2* es un remake del juego del mismo nombre de 2005. Esta nueva versión tiene gráficos e IA mejorados, además de nuevo contenido y desafíos. *Pathologic 2* tiene la apariencia de un shooter subjetivo, pero es un realidad una aventura retorcida e imaginativa. Nuestro papel es el del médico local de La Ciudad, en la que buscamos a nuestra hermana gemela perdida. A lo largo del juego debemos ayudar a los habitantes y plantar cara a la plaga que asola la ciudad. La enfermedad se extiende de forma realista y con efectos en la jugabilidad: los barrios "infectados" cerrarán sus puertas, mientras que los enfermos pueden ser hostiles hacia nosotros. La supervivencia también será clave, puesto que el doctor debe hacer frente al hambre, el cansancio y por supuesto la contagiosa enfermedad.



La historia de Onimusha

Dos décadas después de su primera aventura, Samanosuke regresa a nuestras consolas. Para celebrar el lanzamiento de la versión remasterizada de *Onimusha: Warlords*, desvelamos las claves de una saga fundamental en la época de PS2.

El juego que en 2001 salió a la venta con el nombre de *Onimusha* no fue un proyecto original, sino el fruto de la evolución de varias ideas para diversas plataformas. Es necesario remontarse cuatro años antes, a 1997. El diseñador Yoshiki Okamoto plantea a Capcom la creación de un spin-off de *Resident Evil*, la saga superventas de la compañía. *Sengoku Biohazard* estaría ambientado en el periodo feudal al que hace mención su título. Como ocurría en el primer *Resident*, la acción tendría lugar en una gran mansión, pero esta vez sería un castillo con ninjas, trampas, combates con espada y poderes mágicos. En un principio se planteó el proyecto para 64 DD (el sistema de expansión de Nintendo 64) y posteriormente para PSone, antes de que Capcom decidiese que PS2 era la plataforma definitiva. A esas alturas de su desarrollo, *Sengoku Biohazard* dejó de ser un "derivado" de la saga *Resident Evil* para convertirse en un juego de propio derecho: *Onimusha*, "El Guerrero Oni". Se conservaron elementos de la saga de zombis, como el control, los puzles o los fondos prerrenderizados. También se mantuvo la ambientación original, escogiendo el periodo Sengoku por la gran cantidad de leyendas y batallas que abarcaba. Siguiendo en esa línea, se decidió que el principal antagonista fuese un personaje real: Oda Nobunaga, el señor feudal del siglo XVI que también se ha dejado ver en otras sagas y juegos. En *Onimusha* Nobunaga está al frente de la legión de demonios que combate Samanosuke Akechi, un samurái dispuesto a todo por rescatar a su prima, la Princesa Yuki. Otros aspectos donde se puso especial cuidado fueron las animaciones, realizadas con captura de movimientos, o el modelado facial; en concreto el del protagonista Samanosuke, que contó con el rostro y voz del actor e ídolo juvenil Takeshi Kaneshiro. Mamoru Samuragochi firmó la espectacular banda sonora orquestal del juego (si bien muchos años después se descubrió que no fue obra suya, sino de su ayudante Takashi Niigaki). Y así, en enero de 2001 sale a la venta *Onimusha*, con una acogida impresionante: dos millones de copias vendidas en todo el planeta, convirtiéndose en el mejor lanzamiento de PS2 de aquel momento.

Desde el primer momento *Onimusha* había sido concebido como una trilogía. De hecho en Capcom confiaban tanto en su propuesta que, mientras se trabajaba en el primer juego, su secuela se desarrollaba de forma paralela.

Estuvo a punto de salir en PSone

El germen de *Onimusha* fue *Sengoku Biohazard*, un título derivado de la saga *Resident Evil*. Anunciado en 1999, el juego tendría el motor gráfico de *Resident Evil 2*. Cuando el desarrollo de *Sengoku Biohazard* estaba ya al 50%, Capcom decidió trasladar el proyecto a PS2 y crear desde cero *Onimusha*.

Grandes samuráis de Playstation

Los guerreros más emblemáticos de Japón (con permiso de los ninjas) son el material perfecto para los videojuegos. Cada generación de PlayStation ha tenido samuráis de todos los tipos, estilos y hasta nacionalidades, siendo estos algunos de los mejores.



Samurai Shodown
El periodo Sakoku del siglo XIX sirve como ambientación para esta saga de lucha, "aliñada" con elementos fantásticos y habilidades sobrenaturales.



Rising Zan
Johnny, un pistolero con entrenamiento de samurái, imparte justicia en el Salvaje Oeste. Así es este juego de 1999 para PSone, tan disparatado como divertido.



Way of the Samurai
El estudio japonés Acquire es responsable de esta saga de acción, que comienza en PS2 en 2002. El "prota" siempre es un ronin (un samurái errante sin amo).



El Japón feudal (y, de forma excepcional, el París moderno) ha sido el telón de fondo para *Onimusha*, la saga que sentó las bases de los juegos de acción modernos.

De nuevo con Nobunaga como villano principal, *Onimusha 2* narra la venganza de Jubei Yagyu, un samurái del siglo XVII. El planteamiento visual fue el mismo que en la primera entrega, pero se introdujeron varios cambios en la jugabilidad. Los combates ganaron profundidad con los Issen, unos "golpes críticos" que, si se efectuaban de forma correcta, eliminaban directamente al enemigo. Si en el primer juego podíamos controlar a la ninja Kaede, *Onimusha 2* introdujo otros cuatro personajes jugables. Su participación dependía de las decisiones que tomábamos durante la historia; en concreto, de los regalos que les comprábamos con el oro obtenido en ciertos escenarios. Tras salir a la venta en abril de 2002, *Onimusha 2* no tarda en alcanzar el millón de copias vendidas en Japón, que rozarían los dos millones a nivel mundial. A pesar de este éxito, en Capcom sentían que la saga no terminaba de "cuajar" en zonas como el mercado europeo. Esto les llevó a introducir una serie de cambios, que hicieran de *Onimusha* un título más atractivo a los jugadores occidentales.

En el periodo que fue entre el lanzamiento de la segunda y la tercera entrega, la saga *Onimusha* se adentró en géneros como la estrategia (*Onimusha Tactics*, 2003) o los "brawlers" (*Onimusha Blade Warriors*, 2003). Pero los fans no querían "experimentos", sino un regreso a las raíces de la saga. Es por eso que el equipo del *Onimusha* original regresó para la tercera entrega, con el fin de potenciar la acción en lugar de los elementos "aventureros" de *Onimusha 2*, desarrollado por un grupo distinto. Dado que dicha secuela funcionó peor en Europa, Capcom concentró sus esfuerzos en "seducir" a estos jugadores. Para ello se introdujo el París moderno como uno de los escenarios del juego, junto con el Japón feudal. También se incorporó un nuevo personaje: Jacques Blanc, con el rostro del actor francés Jean Reno. El estudio quiso también tener en cuenta a los fans más fieles, por lo que recuperó el personaje de Samanosuke Akechi. El remate lo puso el nuevo apartado gráfico del juego: se mantenía la cámara fija, pero esta vez los escenarios eran completamente 3D. *Onimusha 3* (2004) fue un juego espectacular y con una gran jugabilidad; pero todos sus méritos no impidieron que sus ventas (1,5 millones de copias) fuesen peores que las de las entregas anteriores... Al menos, le fue mejor que al cuarto y último juego de la saga.

Una saga con rostros famosos

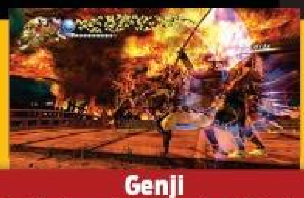
Además de Takeshi Kaneshiro en el papel de Samanosuke Akechi, *Onimusha 2* contó con otro rostro real: Yûsaku Matsuda, fallecido en 1989 pero cuya imagen ha seguido siendo usada, ya que es un actor de culto en Japón. En *Onimusha 3* Jacques Blanc fue interpretado por el francés Jean Reno (*El Profesional*).



Onimusha Soul: un festival de Capcom

En 2012 Capcom lanza su primer juego para navegadores, *Onimusha Soul*. Con la guerra de los señores feudales como telón de fondo, este RPG con cartas rinde homenaje a los grandes personajes de la compañía, con cameos de Chun Li, Ada Wong, Morrigan, Tron Bonne y muchas otras "chicas Capcom".

A pesar de haber jurado que *Onimusha* sería el último juego de la saga, Capcom decidió intentarlo con una nueva entrega. Para no dar señales de agotamiento, se optó porque fuese un "reboot" de la saga, con un nuevo planteamiento. *Onimusha: Dawn of Dreams* (2006) se centra en Soki, un guerrero enfrentado a Hideyoshi Toyotomi y su ejército demoníaco. Esta entrega fue la primera completamente en 3D, que por fin nos permitía controlar la cámara. Los puzles pasaron a un segundo plano para poner el foco en la acción, más variada y ambiciosa. *Dawn of Dreams* era justo lo que la saga *Onimusha* necesitaba: una propuesta más profunda, con un sistema de juego y unos gráficos adaptados a los tiempos modernos. Pero llegó demasiado tarde, pues en 2006 los jugadores ya tenían los ojos puestos en PS3. *Dawn of Dreams* pasó sin pena ni gloria, vendiendo poco más de 600.000 copias en todo el mundo. Trece años más tarde lo reivindicamos como juegazo, y esperamos que Capcom se anime también a remasterizarlo. Como también deseamos que *Onimusha* regrese con más entregas, para iniciar una nueva etapa que devuelva a la saga toda su grandeza original.



Genji

¿Recordáis el meme del "cangrejo gigante"? ¡Surgió con *Genji*! Tanto el título de PS2 (2005) como su secuela para PS3 (2006) son recomendables juegos de samuráis.



Samurai Warriors

En el año 2004 Koei inicia en PS2 la saga "hermana" de *Dynasty Warriors*. Ambientada en el periodo Sengoku, *Samurai Warriors* cuenta ya con distintas entregas.



For Honor

Samuráis, caballeros y vikingos protagonizan este juego de Ubisoft del año 2017, con batallas espectaculares y un sistema de combate dotado de gran profundidad.



Nioh

El inglés William Adams fue un personaje real del siglo XVII, conocido como "el samurái occidental". Es también el protagonista de *Nioh*, el genial juego del Team Ninja.

Cronología de la saga

Son cuatro los juegos "canónicos" de *Onimusha*, pero la saga también ha hecho incursiones en géneros como estrategia, pachinko o los juegos de navegador.



01-2001 · PS2

Onimusha

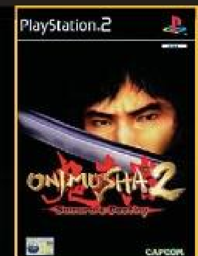
La primera aventura de Samanosuke Akechi trasladaba al Japón Feudal el estilo *Resident Evil*, con fondos prerrenderizados, mucha acción y demonios en lugar de zombis. Un éxito mundial que vendió más de dos millones de copias.



01-2002 · XBOX

Genma Onimusha

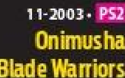
Port para la Xbox original, con mejoras visuales, nuevos escenarios, un jefe inédito y cambios en la jugabilidad, como las almas verdes. Con cinco conseguíamos ser invulnerables, pero si las absorbía un demonio éste obtenía nuevos poderes.



03-2002 · PS2

Onimusha 2

Con el samurái Jubei Yagyu como nuevo protagonista, la secuela narra su venganza contra los demonios de Nobunaga. Toques de rol, combates más profundos y otros cuatro personajes jugables definen esta estupenda continuación.



11-2003 · PS2

Onimusha Blade Warriors

Esta peculiar entrega de la saga es un "brawler" multijugador: los héroes y villanos de las entregas previas combaten en escenarios de varios niveles. Un título muy divertido que pasó más desapercibido.

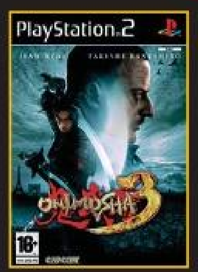


07-2003 · GBA

Onimusha Tactics

Para su primera (y única) incursión en Game Boy Advance, la saga se pasó al género de la estrategia por turnos, al estilo de juegos como *Final Fantasy Tactics*. Un título más que notable, con nuevos personajes y rostros ya conocidos.





02-2004 · PS2

Onimusha 3

Samanosuke intercambia lugar con Jacques Blanc, un policía de nuestra época que a su vez es trasladado al Japón feudal. *Onimusha 3* estrenó motor gráfico en 3D con resultado espectacular, alcanzando el millón y medio de copias vendidas.





07-2005 · PS2

Jissen Pachi-Slot Hisshouhou!

Ambientado en los acontecimientos de *Onimusha 3*, este título forma parte de la serie de juegos de pachinko para PS2, creados por SEGA y Sammy. Como es evidente, nunca salió de Japón.

01-2006 · PS2

Onimusha: Dawn Of Dreams

La entrega más ambiciosa de la saga lo tenía todo: un sistema de combate ambicioso, compañeros controlados por IA, cámara 3D y mucha rejugabilidad. Pero el hecho de salir a la venta el mismo año que PS3 perjudicó a *Dawn of Dreams*, que pasó sin pena ni gloria y fue el título con menos ventas de toda la serie.





06-2012 · PC, PS3

Onimusha: Soul

En 2012 Capcom "resucita" la saga... como juego de navegador. Ambientado en el periodo Sengoku, *Onimusha: Soul* es un RPG de combates con cartas, con infinidad de personajes de las sagas de Capcom.

01-2009 · PS4

Onimusha: Warlords

Casi dos décadas después, el primer juego de la saga regresa con gráficos en alta resolución, pantalla panorámica y una dificultad adaptada. Tan genial como lo fuera en 2001.







Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
NEOBARDS ENTERTAINMENT
Editor:
CAPCOM
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €


JUGADORES 1 — JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO — VOCES INGLÉS

BLU-RAY NO — RESOLUCIÓN 1080 P


http://www.onimusha2001.com/







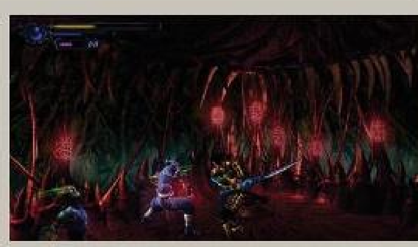
EL RETORNO DEL **SAMURÁI CAZADOR DE DEMONIOS**

Onimusha: Warlords

Un valiente guerrero, una princesa en apuros y un villano demoníaco: elementos clásicos para el regreso de uno de los juegos más exitosos de PS2.

En el año 1580, siete clanes competían en Japón por convertirse en shogun, el emperador del país. Una guerra sin cuartel en la que todo vale, incluso hacer un pacto demoníaco. El malvado Nobunaga se salva así de la muerte, pero ahora debe pagar su deuda quitándole la vida a la princesa Yuki. Por suerte esta joven ha avisado a su primo "de Zumosol": el samurái Samanosuke Akechi, quien se enfrentará a los diabólicos ejércitos de Nobunaga para salvar a Yuki.

No podemos decir que *Onimusha Warlords* sea un "remasterizado" propiamente dicho. Los fondos prerrenderizados poseen una resolución muy pobre, con un acabado borroso y poco atractivo. Hay en cambio una evidente mejora en el "framerate", y la conversión a 16:9 es ejemplar (además podemos elegir el formato 4:3). Pero los "gráficos en alta resolución" de los que presume este "port" se limitan a los modelos de los personajes... E incluso éstos se limitan a cubrir expediente. Por suerte, la diversión de *Onimusha* es tan alta en 2018 como lo fuera en 2001. La acción es la verdadera estrella del juego, con unos combates trepidantes contra todo tipo de demonios y jefes finales. La clave de que estos enfrentamientos sean tan entretenidos está en sus mecánicas, auténticas precursoras de sagas de acción como *Devil May Cry* o los *Ninja Gaiden* de Team Ninja. Por ejemplo, Samanosuke puede acceder a varios tipos de armas, cada una con un estilo propio y un ataque mágico. Este samurái también tiene la capacidad de absorber las almas de sus enemigos tras derrotarles, lo que le permite recuperar salud, rellenar la barra de "magia" o mejorar tanto sus armas como sus ataques especiales. Estos elementos se suman a un desarrollo variado, en el que en ciertos momentos controlamos a Kaede, la ninja que ayuda a Samanosuke. Son apenas siete horas de juego, pero tan divertidas que querremos repetir partida en más de una ocasión.

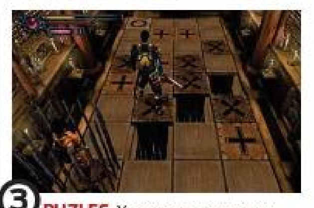

La Zona Oscura consta de varios niveles consecutivos. Fue precursora del Palacio Sangriento de *Devil May Cry*.


Las armas a distancia incluyen un devastador arco y un arcabuz. Son algo lentas pero pueden matar de un golpe.

ACCIÓN BRUTAL EN EL JAPÓN FEUDAL


① **COMBATES.** A lo largo del juego, Samanosuke obtiene tres armas elementales con ataques especiales. Los demonios no tienen tanta suerte.


② **KAEDE.** En ciertas partes del juego podemos controlar a esta ninja. No puede absorber almas, pero cuenta con sus propias habilidades y combos.


③ **PUZLES.** Ya sea para avanzar o para conseguir llaves, objetos o armas, el juego propone varios rompecabezas, algunos de ellos con ambos personajes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo tan divertido como en 2001. Tiene un ritmo excelente. Precio asequible.

» LO PEOR
Pobre trabajo de remasterizado. Los fondos se ven bastante mal. Modelos sólo correctos.

71	**» GRÁFICOS** Tirón de orejas para Neobards, que no se han "currado" mucho el "port".
81	**» SONIDO** Sorprendentemente, la nueva banda sonora es magistral. Buen doblaje.
88	**» DIVERSIÓN** Sus combates "enganchan", y el nivel de dificultad es desafiante.
76	**» DURACIÓN** Entre siete u ocho horas, pero es un juego que invita a repetirlo.
NOTA 79	*Onimusha* se merecía un remaster a su altura. Al menos su jugabilidad y su diversión siguen siendo imbatibles.

"No hay mejor saga que God of War"

Juan Pedro Sánchez es un gran coleccionista de videojuegos que guarda un rincón especial en su casa para rendirle honores a Kratos, de *God of War*.

Con su colección recién trasladada a un nuevo y mejor rincón de la casa, Jota nos explica por qué *God of War* es su saga de videojuegos predilecta.

¿Qué tiene la saga *God of War* que no tengan otras?
Su historia, la del semihumano contra los dioses, me parece fascinante. Como juego es divertidísimo gracias a su sistema de combate y ambientación. Y su última entrega ha elevado todo esto al máximo.

¿Dentro de tu colección, ¿qué artículo es el más especial y por qué?
Sería difícil elegir solo una pieza, pero quizá la edición coleccionista de la tercera entrega es algo especial para mí. Me encanta la caja de Pandora y el modo en que se presentan los ítems con ese doble fondo.

¿Qué locura has llegado a hacer para conseguir algo nuevo para tu colección?
He hecho unas cuantas, entre las que destaca el acaparar muchísimo merchandising de la última entrega para hacer un vídeo en Youtube, o quedarme despierto hasta las 3 de la mañana para pujar por unos press kit que no quería que se me escaparan... ganar la subasta y luego no poderme dormir de los nervios.

¿Y alguna locura a nivel económico?
No hablaré de cifras, pero compré dos figuras gigantescas que me faltaban en la colección y no me salieron precisamente baratas.

¿Cuál será el próximo añadido de tu colección?
La réplica del hacha Leviathan en acero. Está decidido.

¿Coleccionas otras cosas aparte de *God of War*?
Sí, colecciono videojuegos de todo tipo, pero la de Kratos es mi colección especial. Empecé a los 12 años, con un Amstrad CPC y desde entonces no he parado de jugar y coleccionar.

¿Y juegas habitualmente a los juegos de la saga?
Pues sí, lo hago para disfrutar de sus cinemáticas más impresionantes, de los combates más difíciles o de los retos más complicados. No me canso de ello.

¿Qué futuro crees que le espera a esta colección?
No lo sé, ni me he parado a pensarlo. Solo me dedico a disfrutar de mi colección cada día, nada más.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **JUAN PEDRO SÁNCHEZ ALIAS "JOTA"**
Profesión: **FISIOTERAPEUTA**
Perfil de coleccionista: **Acumulador de videojuegos centrado en la saga *God of War*.**



RIVALES AMIGOS
Jota conoce a otros coleccionistas de *God of War* con los que ha hecho amistad en los últimos años. Uno de ellos le regaló una lámina de Kratos que exhibe en su rincón. Es lo bonito de está afición.



SUS FAVORITOS
En su colección no podían faltar los videojuegos de la saga. Entre sus momentos preferidos está la primera media hora de la tercera entrega, el planteamiento de *Ascension* o la escena final de *Ghost of Sparta*. La última entrega de PS4 le gustó tanto que no paró hasta sacar el 100% del juego.


SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Una publicación de
GRUPOV
www.grupov.es
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Thais Valdivia, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



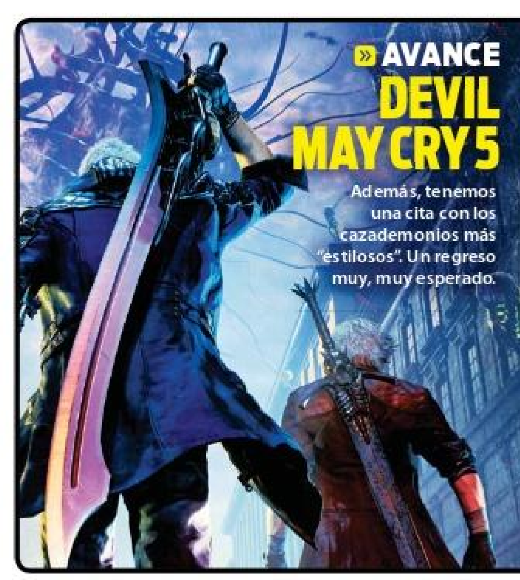
» AVANCE ESPECIAL ANTHEM

Por fin nos sumergiremos en la nueva propuesta de BioWare, que se aleja de anteriores creaciones para abrazar el terreno "cooperativo". El mes que viene os lo contaremos todo.



» REPORTAJE RAGE 2

También vamos a catar los tiroteos más locos de PS4. ¿Quién puede resistirse a un juego creado "a pachas" entre id Software (*Doom*) y Avalanche Studios (*Mad Max*)? Nosotros no, desde luego.



» AVANCE DEVIL MAY CRY 5

Además, tenemos una cita con los cazademonios más "estilosos". Un regreso muy, muy esperado.



» REPORTAJE JUEGOS DE VELOCIDAD

Y daremos un repaso a todos los juegos de velocidad que se acercan a toda pastilla a nuestra PS4, desde propuestas desenfadadas como *CTR: Nitro-Fueled* hasta simuladores más "serios" como *DiRT Rally 2.0.*



Localizadores de... todo
FEBRERO 2019 • Nº 122
SOLO 1'80€
Gadget & PC
cámara frontal
PANTALLA PERFORADA
CÁMARA RETRÁCTIL
SENSOR DACTILAR INVISIBLE
¿FLEXIBLES?
Revolución smartphone
Así son los móviles que llegan
Y también...
Móviles para gamers y sus mejores videojuegos
Especial
Movilidad unipersonal eléctrica
Patinetes, monociclos, hoverboards, bicis...
QUÉ PUEDES (Y NO) HACER CON ELLOS
Kymco Hasta 90 km de autonomía
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
Aventurero ultra resistente
GARMIN INSTINCT
Para deportistas de élite
POLAR VANTAGE V
Centro de mando visual y táctil
LENOVO SMART DISPLAY
Bienvenido a la revolución smartphone
Cómo son los móviles que llegan en 2019
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es


PIENSA
MORTAL
HITMAN™ 2
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
/HITMAN2
HITMAN2.COM
HITMAN™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. IO Interactive, IOI logo, HITMAN, HITMAN logo, and WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks owned by or exclusively licensed to IO Interactive A/S. Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)
IOI
WB GAMES